ISSN 0204-3335

# ВИДЕО-АСС Dendy

## НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

17*95

## ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ

SUPER EMPIRE STRIKES BACK





ZEN NINJA

THE GOONIES

SYLVESTER & TWEETY

SONIC 2

PARODIUS

ASTERIX

PLOK

STREET RACER

SUPER MARIO KART

BASKETBALL

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS

greatdragon.ru

# ВИДЕО·АСС

ОТКРЫТА ПОДПИСКА
на II полугодие 1995 г. по каталогу Роспечати

ВИДЕО-АСС
ЭКСПРЕСС
индекс **73585**

ВИДЕО-АСС
PREMIERE
индекс **73587**

ВИДЕО-АСС
ДЕНДИ
индекс **73586**

*САМЫЕ ЛУЧШИЕ ЖУРНАЛЫ О КИНО, ВИДЕО И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ ВАМ ДОСТАВИТ РОСПЕЧАТЬ:*
*-ВСЕГДА В КИОСКАХ*
*-НА ДОМ ПО ПОДПИСКЕ!*

greatdragon.ru

ВИДЕОПРИСТАВКИ: КАКУЮ КУПИТЬ?

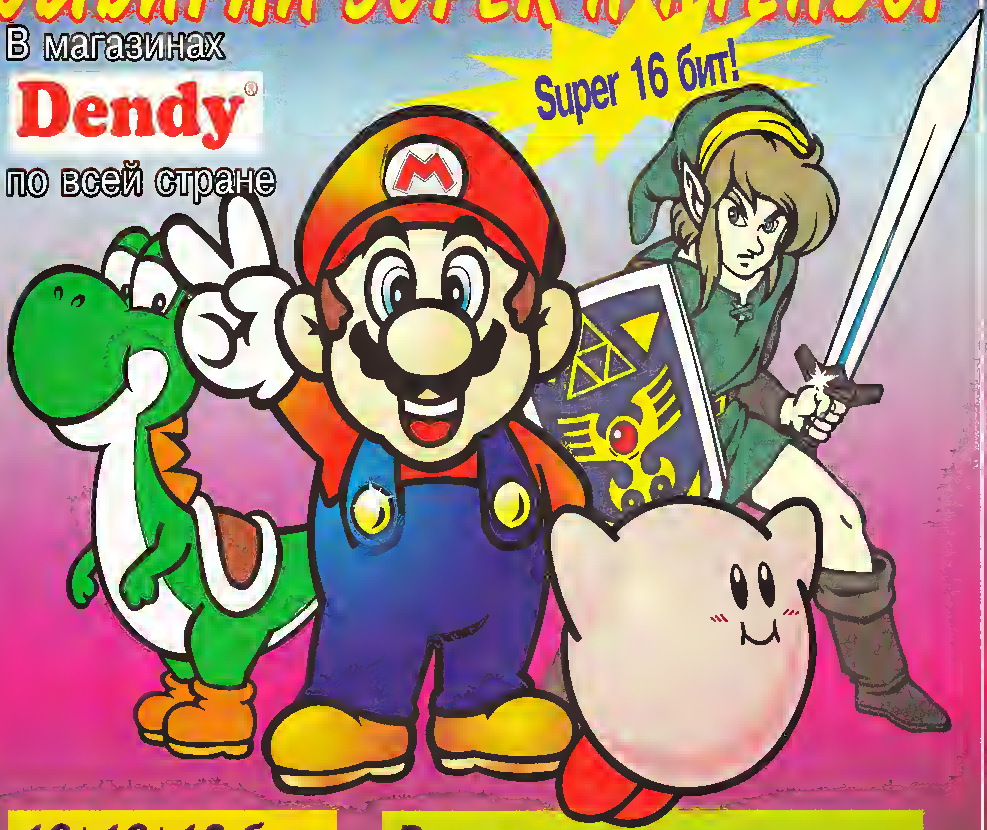
# ВЫБИРАЙ SUPER NINTENDO!

В магазинах

**Dendy**®

по всей стране

Super 16 бит!



ТЕЛЕФОН: 245-19-96

## 16+16+16 бит

Super Nintendo — первая настоящая 16-битная видеоигра: все три ее системы — процессор, звук и графика — построены как полноценные 16-битные (в отличие от, например, Sega, в которой 16-битный только процессор, а звук и графика — 8-битные)

## Реалистичное изображение

Super Nintendo дает изображение выдающегося качества — в 4 раза больше цветов и в 3 2 раза больше точек, чем Sega, а каждый из цветов экрана может быть более, чем 30 тысяч оттенков

## Цифровой стереозвук

Super Nintendo — первая видеоигра с записью на картриджах настоящего цифрового стереозвука с полным разделением каналов Качество ее звука эквивалентно компакт-дискам и несравнимо выше любых генераторов шумов и синтезированного звука приставок Sega, Kenga Dendy-Junior и т п

*Выбирая видеоприставку Sega и т. п., Вы можете купить китайский, тайваньский, или даже малазийский товар. SUPER NINTENDO производится ТОЛЬКО в Японии!*

SUPER NINTENDO™

СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА

# Содержание

## FUN CLUB


10 Чем притягателен для человека мир компьютерных игр? «Размышления на тему» нашего читателя из Ярославля В.Шилова. (Прочти сам и передай родителям)

«Советы еще не пострадавшим» дает Алексей Кривопустов из Туапсе.


## Новости от Dendy® Бестселлеры Dendy®


5 Игры для Super Nintendo™ «заговорили» по-русски! Спасибо, Dendy®!

6 Суперновость: GAME BOY™ в России!


## Дорогие друзья!

Вы держите в руках 17-й номер журнала «Видео-Асс» Dendy®, а это значит то, что следующий будет восемнадцатым! То есть, вот-вот пройдут очередные полгода наших с вами игр, и, значит, вас ждет очередной сюрприз. Какой? Ни за что не скажем! Это же сюрприз! Впрочем, загляните на страницу 4, вдруг кто из редакции, невзначай, проговорился!

## 8 бит


11 Хит-парад игр для Classic и Junior

*На первых местах «старый» Darkwing Duck и новый Jungle Book.*

12 Zen Intergalactic Ninja

*На призыв редакции защитить окружающую ее среду от безобразий Лорда Контаминуса на Землю примчался великий ниндзя по имени Зен, супер борец со злыми силами по всей Вселенной. Кассиопея может и подождать.*

20 The Goonies

*Для вас — «Балбесы»! Охота за пиратскими кладами продолжается! И если, найдя старую контурную карту, оставшуюся нераскрашенной после двойки по географии в шестом классе, вы начнете искать по ней сокровища, вы — настоящий балбес!*


## ФОНТАН ФАНТАЗИЙ


17 Солнечное утро.

*Больножалящая и быстролетающая пчела отправляется в путь в поисках нектара. Сидит мальчик лет тринадцати-четырнадцати и играет на своей любимой приставке Junior. И что же он видит? Ресурсы планет Солнечной системы исчерпаны. На Земле царят хаос и разруха. И даже Атлантида, здоровенный континент, и та — затонула. Настал день 12 декабря 2003 года, когда до взрыва, такого, что он способен уничтожить галактику, остается всего 10 часов. Но мальчик с приставкой от Dendy® — не просто мальчик! Он превращается Джекки Снайпса, подполковника спецназа США, и в считанные часы спасает Вселенную от уничтожения! И, вновь, над всей страной — безоблачное небо.*


## 16 бит Мегадрайв - 2


24 Sylvester & Tweety

*Москвич Алексей Тарасов вместе с котом Сильвестром устремился в погоню за маленькой беззащитной канарейкой Твитн. Известно, чем обычно кончались такие гонки (волк и заяц, Том и*


*Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и техникумов.*

*Джерри). Может, Алексей будет более удачлив?*

**31 Snake Rattle'n'Roll**

*Змеи, если их потревожить, становятся очень опасными. А тут целое змеиное государство осталось без флага! Понятно, что змеи тут же ринулись в бой. Все, у кого молочные зубы сменились ядовитыми, вставайте в их ползучие ряды.*

**32 Sonic 2**

*Коварный доктор Роботник вновь вторгся в теплой компании роботов на чудесный тропический остров и сорвал важное общественное мероприятие — концерт отдыхающих зверей. Но шустрый еж Соник, руководимый москвичом Федором Субботиным, опережает Роботника в поисках волшебных изумрудов и, с помощью двухвостого лисенка, отправляет полчища роботов на переплавку.*

**36 Asterix and the Great Rescue**

*Приглашаем вас на урок истории. Big Boss и Анатолий Мосендз из Голицина Московской области расскажут вам о тех давних временах, когда были римляне, но не было итальянцев, были галлы, но не было французов. Но мужественные люди были всегда.*

**40 Хит-парад игр для Мегадрайв-2**

*На первом месте... Вопросы есть?*

## 16 бит Супер Нинтендо

**42 Хит-парад игр для Super Nintendo#**

*Впервые — читательский хит-парад игр для Super Nintendo™!*

**43 Parodius**

*Смех, а не игра!*

**44 Plok**

*У вас есть, пардон, блохи? А у вашей любимой собаки? Неужто, нет? А вот у короля Плока — о-го-го! Сыграйте, может, и у вас появятся.*

**52 Super Mario Kart**

*В этой игре есть принцесса, которую не похищают! Забыли девушку, наверное.*

**53 Street Racer**

*Когда устанете от бесконечных автогонок, можете расслабиться и сыграть в футбол. Опять-таки на машинах!*

**57 Star Wars: Empire strikes back.**

*Вновь, восемь номеров «Dendy» спустя, мы встречаемся с любимыми геровми: Люком Скайуокером, Леей Органой, Ханом Соло, Чубаккой. Их невообразимые приключения потрясают и по сей день.*

G Dragon РЕКОМЕНДУЕТ...

**66 Teenage Mutant Ninja Turtles Tournament Fighters**

*Как найти или создать ситуацию в игре, при которой ваши противники будут выглядеть полными идиотами? Слово Великому Дракону.*

**72 NBA Basketball против Super Basketball. Судья на ринге — Big Boss.**

## КОМИКС

**74 Кристалл**

*«В далеком будущем случится эта история», — утверждают авторы комикса А.Миляев и С.Рассказов. Поверим им, ведь они знакомы со Стеной Мудрости!*

## ЗАБОР

**86 Лучше читать «Видео-Асс» Dendy®, чем приходить домой с разбитым носом.**

## Нет проблем

**88 Открытия, приемы, советы и находки**

*Как пройти уровень «Escape» в «Аладдине», чем окончится третий этап «Jungle Strike», как победить Кинтаро или Шао Кана в «Mortal Kombat 2» и не заблудиться в городе Окау, гуляя с «Маленькими братьями ниндзя».*

*Впервые в рубрике — игры для Super Nintendo™!*

## Магазин in Magazine

**92 Главные дилеры Денди**

**93 Каталоги игр**

### ЭКСТРЕННОЕ СООБЩЕНИЕ

Великий Дракон наконец-то предстанет перед своими многочисленными почитателями!!! Когда этот номер уже был отпечатан и поступил в продажу, в редакцию прилетела телеграмма-молния, текст которой мы полностью публикуем ниже.

«Моей гор. люб. ред. «Видео-Асс» Dendy®! В Дракон согласился дать в прямом эфире эксклюзивное интервью шестому каналу нашего телевидения. Брать интервью буду я. Дата — суббота, 1 апреля 1995 года. Время — 8-25 по Гринвичу. С уваж., всегда ваша Э О'Нил»

Редакция тут же связалась с Великим, который подтвердил свое намерение осчастливить собой поклонников и поклонниц. Более того. Храбрейший сообщил, что намерен провести во время телепередачи викторину, призами в которой будут стреляные гильзы от его личного светового автомата.

**Один номер!**

# Два журнала!!

## Три сюрприза!!!

**«Видео-Асс» Dendy®**
**№18**
**Новая реальность™!**
**Сразу два журнала!!**

**«Видео-Асс» Dendy®**
**№18-1**

**«Видео-Асс» Dendy®**
**№18-2**
**СЕКРЕТЫ**

**Сюрприз 1:**
призы победителям 3-го конкурсо читателей на лучшее описоние игры от фирмы Dendy®.

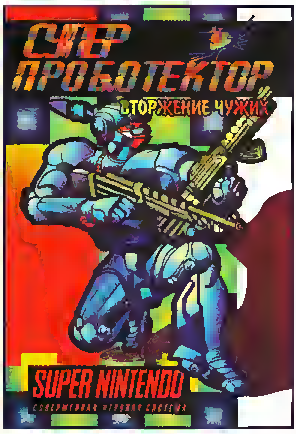
**Сюрприз 2:**
для тех, кто не смог купить старые выпуски «Dendy®» — лучшие игры 1-5 номеров.

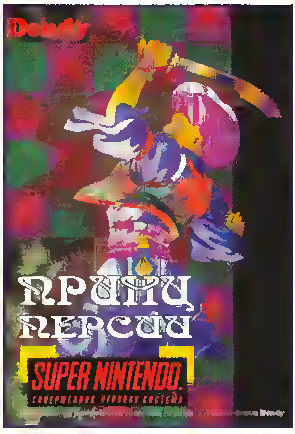
**Сюрприз 3:**
для самых пытливых исследовотелей — секреты и решения игр из 1-12 номеров.



greatdragon.ru

# Игры для Super Nintendo™ «заговорили» по-русски!



**Только в торговой сети Dendy® вы, купив одну из этих игр, бесплатно получите ее описание на русском языке.**

**Фирма Dendy® продолжает «русификацию» игр для Super Nintendo™!**

greatdragon.ru

# GAME BOY™

**В любом месте**
**В любое время**
**Всегда готов к игре!**

**Шуткн в сторону. Чнтая этн строкн, ты делаешь первый шаг к тому, чтобы проводнть свободное время увлекательней и с бо́льшим кайфом. Как?**
**Тебе поможет в этом *GAME BOY*™ !**

**Все равно, когда и где — *GAME BOY*™ всегда готов к нгре!**

«Громкие слова», — подумают некоторые Тогда пусть поймают нас на слове!
Сейчас ты стоишь себе в забитом до отказа вагоне метро и читаешь газету или учебник Скука!..
А вот если бы в руках появился ***GAME BOY***™ , ты запросто смог бы.
*Во время игры в теннис разгромить самого Бориса Беккера!*
*Установить новый рекорд круга в гонках Формула 1!*
*Поиграть в любимый Тетрис!*
Остались сомнения?
Тогда на зависть друзьям, соседям и одноклассникам:
*Проверь свою стратегию в шахматной игре Chessmaster™ ( 16 степеней трудности)!*
*Победи врагов на пути к цели в Super Mario Land™!*
*Разберись с Mario & Yoshi™ в хаотичном Power-Puzzle!*
**Словом, просто попробуйте разок *GAME BOY*™ — в наших магазинах нлн у одного из друзей. *GAME BOY*™ ннкогда не надоест!**

***GAME BOY***™ независим от сети и телевизора; работает на 4-х батарейках.

В нем есть все, что приносит удовольствие экран на жидких кристаллах, панель управления, регуляторы контрастности изображения и громкости звука!

***GAME BOY***™

- позволяет легко менять игровой картридж
- свободно умещается в сумке, портфеле или кармане куртки
- производится только в Японии
- фирменная гарантия **Dendy**® — 6 месяцев
- суперпопулярен у молодежи США и Германии — в 1994 году в этих странах продано 26 млн штук

# GAME BOY™

greatdragon ru

# Они здесь! Игровые звезды Nintendo®!

**Warie Land™ — Супер Морио Лзид 3**
В этот раз ты — злое существо Ворио (Worio) —мечтоешь укрость драгоцеииости пиратов, чтобы построить себе большой зомок. Ты превращаешься в Вариа-дракоиа, Варио-быка и Ворио-самолет, которые доют иеверовтную супер-силу.

**Yoshi's Cookie™**
Кексы — любимое кушаиье динозоврв с огромным аппетитом. Кексов должио быть всегда 5 штук в одном рвду. Зотем радостное уплетоине зо обе щеки иа сумасшедшей кексовай вечериике у Йоши.

**Die Schlumpfe™ (Шлюмпфы™)**
Стоиь сказочным гномом шлюмпфом, если смажешь! Гургельхапье укрол 4-х шлюмпфов, ты должеи помачь их освободить. Пройди через уровни с первоклассиым качеством мультнпликоцин и выруби своих многочислеиных протнвников в стором добром шлюмпфском стиле! Удочи!

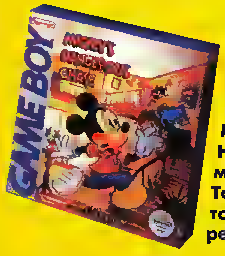
**Duck Tales 2**
Дядя Скрудж пачувствовап зопото, н теперь его больше не удержать. Поиск сокровищ осуществпвятся па всему миру. И аи ив одии: Тик, Трик н Трэк помогают в борьбе протнв заклятого врога, который также хочет прибрать к рукам золото. Египетские пирамиды, Ниагарский водопад и остров Пасхи — ввздв есть указатепи к тому месту, где спрятпны утиные семейные драгоцвииасти. Найди их и сдвпай Скруджа вновь самой богатой уткой в мнрв.

**Super Marie Land 2™**
Самое популярнов пнключенне GAME BOY™ во все времена! Сейчас ещв опасиев, вще увпекательней, еще коварней! Са миагими старыми знакомыми н новыми злокознеиымн противникамн. Путь Мария пвжит в неизведаиные, фаитастическне миры. Злой волшебинк Варно — его самый мощиый противник. Повсюду подстерегают опасиость! Доберется пи Марио, когда-иибудь, до замка?

**Chessmaster™ (Шохматы)**
Геиноньиов стратегнческая игра с 16-ю розиыми степеивми трудиости, учебный режнм, функцив пороль и миого зохвотывающих игровых вориоитов для светлых голов!

**Maria & Yoshi™**
Мощнейшов головоломко. Марно оказапся среди офицнонтов н тем сомым создал отлнчную иеразбериху! Отвратительные монстры депают его жизнь тжепой. Сможет ли он с помощью своего друга Йоши уброть со стопо этих негодвев?

**Kirby's Dream Land™**
Здесь повявлется Кирби! Мчась, прыгая, ппывя под парусом и вопыным стипем, иевзирав на любые опасиости. Без мускулов н без оружив, но с помощью огромиого аппетита Кирби пробнвает себе путь черва фаитастические крепасти и пещеры, темиые подземепья и песа. Здесь ив остается времвии на пустые мечтоив.

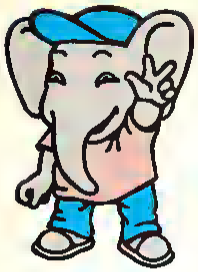



**Mickey's Dangerous Chase**
Аль Кацоие (не путать с Аль Капоне), злодей с проворимн лапоми, украл подарок Миии ио день рождеив. Одиоко Микки идет по его следом. Начииоется дикав игро в кошки-мышкн. Кто за кем охотнтся? Только блогодарв ловкой токтике, ты получишь решоющее преимущество!

**Tennis**
Уимблдаи в миниатюре. Преимущество GAME BOY™. В этой игре у вас есть все, чта делает теинис увлекотельиым. Подачо, ответнов подачо, удор с лето, кросс, удор спрово и удор слева. Ощущаешь себв на цеитральном корте!

# ВСЕГДА С ТОБОЙ!

greatdragon.ru



Dendy®

# НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ™

**Ежедневно Dendy продает 5000 приставок**

# ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ

## ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ

### МИНИМАЛЬНАЯ ПАРТИЯ

Минимальная закупка на 8-бнтные прнстовки и дапапнвння — 3000 даппарав США. Мннимальная закупка на 16-битные пристовкн 1000 доллорав США. В разницу приставки и дапалнения прадаются тапько через магазины.

### ОПЛАТА И КОМПЛЕКТАЦИЯ

Безнапичнав аппата на счет паставщнка нпн регианальнага днлвра. Допустнма наличная оплото (прнмуществ н скидак не дает). Самавываз са склада регнанапьнаго днпера в течение сутак пасле аплаты. Приставки упакаваны в вщнки па 10 штук — 8-битные, 6 штук — 16-бнтные; ввс ящика 17 кг, размер ящнка нв бапвв 40х50х60 см.

## ОПТОВЫЙ ОФИС Dendy®: ПРЕЧИСТЕНКА 40 (ЗУБОВСКАЯ ПЛОЩАДЬ)

метро «ПАРК КУЛЬТУРЫ»

**Факс (095) 246-24-49.**
**Телефон (095) 246-13-31**

## ДИЛЕРСКИЕ СОГЛАШЕНИЯ

Автарнзаваннымн дпперамн Dendy магут стать арганнзацнн с высакнмн абъемамн н/нлн нптенснвнастью прадаж (днлерские саглашения при первай пакупке не заключаютсв). Дпперы нмеют следующне прснмущества.

### ТОРГОВОЕ СОГЛАСОВАНИЕ

Направленне пакупатепей (в там чиспе аптавых) нз даннага регнана к автарнзаваннаму дпперу. Регианальнае разделение прадаж.

### КОММЕРЧЕСКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Скндкн прн меньших партнвх тавара, прадажа дапапненнй без аптавых аграннченнй. Стабнпьнав снндка при пюбам абъеме партнн.

### ДОПОЛННТЕЛЬНАЯ ННФОРМАЦНЯ

Опережающав ннфармация а навых мадепях, нграх, перспектнвных товарах длв своевременной подгатовкн к навым паступпеннвм. Технпческав ннфармацнв н рекамендацнн па арганнзацни таргавлн.

### РЕКЛАМНАЯ ПОДДЕРЖКА

Рекломные н офармнтельскне матерналы для таргавага места. Указанне днлерав в абшей рекпаме. Разрабатка рекламы длв дпперав (вндеа, аудна, печатнай). По согласаванню — савместнае фннансправанне рекламы в регпане днлера.

### ЮРИДИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕННЕ

Защнта торгавай маркн. Предаставленне права нспальзавания таргавай маркн длв рекламы н афармпеннв торговага места

greatdragon ru

**Фирменные магазины:**
Красная Пресня, 34 (м. «Ул. 1905 года»),
Петровка 12 (м. «Охотный ряд»),
переход Театральная-ГУМ

## SUPER NINTENDO™

Сомов совершеннов игровов системо но 16-бнтном процессоре. Высоиоичественный стереозвуи, спецпроцессор для трехмерныи объеитов, 32000 цветов, имеетсв стерео-AV-выход, возможиость подключеиив по ннзиой и высоиой чостотв. В иомплекте: бпок пнтоннв, джойстни, RF-unit с нобором шнуров. Системо PAL (постовпветсв токже NTSC-версня). Горонтив 6 мвсвцев. Производство: Японнв.

## GAME BOY™

Кормоиив игровов системо но сменных иортрнджои. Незовисим от сети и телевизоро: 4 боторейии в иомплеите. Эирон но ждини иристоппои, регупвторы ионтростностн нзоброженив н громиостн звуио. Производнтсв в Японнн. Горонтнв — 6 месвцев.

## JUNIOR

Современноя 8-бнтнов прнстовио, обпегченнов модепь для детей.
Отличоетсв простотой и непрнхотливостью в роботе. Сомов популврнов прнстовио поспеднего временн. В компплекте шнуры и бпои пнтонив, дво игровыи джойстиио. Системо PAL. Горонтив 6 месвцев.

## CLASSIC

Клоснчесиов семейнов 8-битнов прнстовио. Попное соответствне требовонневм покупотвпвй, высочойшов нодежность и увеличенный горонтийный срои. В комплекте бпои пнтоння, шнуры, дво игровыи джойстиио. Системо PAL. Гороитив 1 год.

## 16-битные приставки: Pro 16 Bit, Sega Mega Drive 2, Sega Genesis CDX

## 32-битная игровая приставка на лазерных дисках PANASONIC R.E.A.L. 3DO

## Дополнения, игровые кассеты

Боготейшнй выбор дополнений н игр но все вкусы. Световые пнстолеты. Сиорострельиые овтомоты с «отдочей». Турбо-джойстнкн, ннфрокросные днстонцнонные джойстиии. Бопее 400 нонменовонний нгровыи коссет н лозерных днсков для 8-, 16- н 32-бнтных прнстовок. Еженедельное обновпенне ноборо игр поспедними новинноми.

## Специальные журналы, каталоги, консультации

greatdragon.ru

# FUN CLUB

## «Советы еще не пострадавшим» дает Алексей Кривопустав из Туапсе.

Не обязательно это произойдет в пятницу, тринадцатого числа. Или в хмурый и дождливый тяжелый день — понедельник. Это может случиться солнечным утром в субботу, когда вам не задали домашнее задание, и родители ушли по магазинам.

Вы включаете приставку, сердце замирает в ожидании новых приключений и схваток, а на экране — ничего, черная дыра! Вы, конечно, можете вооружиться отверткой или даже паяльником, но в большинстве случаев выход один — тащить приставку в ремонт или выбрасывать отказавший картридж. А все потому, что какими бы качественными ни были приставки и картриджи, купленные в торговой сети Dendy®, их нужно любить и беречь, иначе они откажут значительно раньше, чем вам бы хотелось.

Вот несколько правил, которые (если их соблюдать) продлят вашему компьютеру жизнь.

1. Все соединения, смену кассет производите только на выключенной приставке (не горит индикатор питания, или переключатель POWER в положении OFF).

2. Не касайтесь джойстиком или кабелем экрана телевизора: статическое электричество — вредная штука.

3. Не кладите приставку во время игры на ковер, кресло и другие мягкие поверхности. В нижней части приставки есть вентиляционные отверстия, которые при этом могут оказаться закрытыми, и приставка может выйти из строя от перегрева.

4. Ну, как во время жаркой схватки не выпить стаканчик «Хиро» или просто воды из-под крана! Куда стакан поставить? Конечно же, поближе к приставке! Рывок джойстика, взмах ногой в азарте игры — и где наше «Хиро»? Правильно — в компьютере! Смею вас заверить, ему это не понравится. Так что, хочешь пить, нажми паузу и пойди налей на кухню.

5. Берегите разъемы приставки — они со временем разбалтываются. Если вы будете играть в одну и ту же игру и сегодня, и завтра, вовсе не обязательно вынимать картридж на ночь. То же самое касается джойстиков и кабелей. Просто сверните аккуратно шнуры, чтобы они не путались, и положите приставку в коробку подходящих размеров или на папку.

6. Беда-то какая! Картридж упал со шкафа, или младший брат, юный исследователь, вскрыл его в надежде поймать внутри Робокопа. Собрать картридж — нет проблем. Две половинки корпуса с защелками и печатная плата. Но вот беда — вложить плату в корпус можно и так, и эдак! А если вставить неправильно собранный картридж, и ему, и приставке может не поздоровиться! Так вот, вкладывать надо так, чтобы микросхемы (такие черные штуковины, расположенные только с одной стороны платы) «смотрели» на переднюю половинку корпуса. Ну и конечно, чтобы дырочки в плате совпали с выступами передней половинки корпуса.

И главный совет. Если уж покупать, так покупать. Покупайте приставки и картриджи в фирменных магазинах Dendy®. Не обольщайтесь более низкой ценой подозрительных сооружений, исписанных иероглифами и надписями на русском языке с ошибками, типа «Победоносный Боец». А если у вас в городе нет фирменного магазина — посмотрите на страницы журнала «Видео-Асс» Dendy®. Там прекрасно напечатаны фотографии настоящих приставок так, что уже не перепутаешь!

## Чем притягателен для человека мир компьютерных игр?

«Размышления на тему» юного читателя из Ярославля В.Шилова.

*(Прочти сам и передай родителям)*

Нравится это кому-то или нет, но электронные игры прочно вошли в нашу жизнь, пустили крепкие корни и срослись с повседневностью, как автобус или стиральная машина. Но если польза стиральной машины очевидна, то к компьютерным играм отношение, пока что, остается снисходительным, как к дорогостоящей детской забаве. Между тем, в эти «игрушки» играют не только дети, но и студенты ВУЗов, ослироиты, профессора. Один мой знакомый физик-теоретик, например, так обожает «летать» на истребителе F-117, что может провести «в полете» на компьютере не один час. Короче — играют все, в том числе и взрослые. Стыдятся своей привязанности как детской болезни, но — играют!

Так в чем же секрет успеха электронных игр? Что тянет человека в этот искусственный мир, что он там ищет и что находит?

Вы скажете: есть много развивающих, обучающих, как говорится, «умных» игр, типа «Тетриса» или обыкновенных шахмат. Верно, есть, и их пользу оспаривать трудно. Но существует еще куча куда менее интеллектуальных «стрелялок» и «бродилок», и они вовсе не пылятся на полках. Пользы от них, вроде бы, на грош: ну, научится человек вовремя нажать нужную кнопку на джойстике, натренирует реакцию. Ну, нарисует ему компьютер в конце игры поздравительную картинку. Так ведь не ради этого взрослые люди с взъерошенными волосами и вспотевшими лбами просиживают уйму времени перед экраном. А ради чего?

Чтобы раскрыть этот секрет, давайте на минуту оторвемся от приставки и внимательно посмотрим вокруг. Каждый день мы ходим по одним и тем же улицам в одни и те же места, встречаем одних и тех же людей, занимаемся одними и теми же делами, короче, ведем обычную повседневную, часто серую, жизнь. Хочется чего-то необычного, нового, да либо времени нет, либо денег. Не то, чтобы мы все были поголовно лентяи, просто приходится подчинять себя размеренно идущему ходу вещей. И накапливаются постепенно изо дня в день, из года в год несбывшиеся желания, и все больше пустота, образованная недополученными эмоциями. А там уже и до невроза недалеко... Эх, здорово бы было оказаться вдруг за штурвалом самолета или испытать себя за рулем мощной гоночной машины! Но поглядим правде в глаза: в реальной жизни для большинства людей это абсолютно невозможно.

В реальной — невозможно, зато возможно в другой, электронной, новой реальности. Конечно, компьютерный мир искусственен, надуман, идилличен, и получаемые в нем ощущения являются только бледной копией естественных впечатлений. Но пусть будут хоть эти, а многим большего и не нужно!

Кстати, интересную вещь можно заметить: любители авиа-, авто- и прочих имитаторов часто отмечают, что все эти вражеские самолеты, которые надо сбивать, и преступники, которых надо догонять, зачастую являются лишь досадной помехой, мешающей спокойно получать удовольствие от игры! Может быть, успех стратегических, ролевых и им подобных игр основан как раз на том, что они оставляют игроку время насладиться игрой, не требуя от него судорожного метания по экрану и шальной стрельбы, при этом по эмоциональной напряженности ничуть не уступая «стрелялкам-убивалкам».

Вот и получается, что компьютерные сражения и приключения — отнюдь не детская забава для бездельников, а дело серьезное и, зачастую, даже необходимое. Так что, уважаемые родители, не торопитесь ругать свое чадо, просиживающее часы перед экраном. Лучше присмотритесь, в какие игры играет ваш ребенок, попытайтесь понять, что он хочет от них получить, и, значит, чего ему не хватает. Да и сами не чурайтесь джойстика, ведь видеоигры могут оказаться интересны и полезны и вам.



greatdragon ru

# ХИТ-ПАРАД

## Junior & Classic

### Бизнес ХИТ-ПАРАД

1. **Darkwing Duck (2)**
2. **Duck Tales 2 (3)**
3. **Chip & Dale 2 (7)**
4. Prince of Persia (1)
5. Chip & Dale (-)
6. Ninja Turtles 3 (4)
7. Batman 2 (-)
8. Best of the Best (9)
9. Tom & Jerry (-)
10. Adventure Island 3 (-)

### Читательский ХИТ-ПАРАД

1. **Jungle Book (-)**
2. **Prince of Persia (-)**
3. **Contra (-)**
4. Street Fighter 4 (-)
5. Jurassic Park (6)
6. Duck Tales 2 (1)
7. Ferrari (-)
8. Batman 2 (-)
9. Adventure Island 2 (-)
10. Chip & Dale 2 (-)

greatdragon.ru

# ZEN INTERGALACTIC NINJA™

Да возрадуются многочисленные поклонники «новой реальности», ибо сегодня мы представляем еще одну увлекательную игру японской фирмы KONAMI, известной своими крутыми боевиками Contra, Batman и многими другими. Межгалактический ниндзя, по имени Зен, которому тесны земные просторы, за короткое время сумел завоевать большую популярность среди любителей видеоигр и, даже, прорвался в хит-парады журнала «Видео-Асс» Dendy.

Какое будущее ждет Землю в ближайшее время? Ответ на этот вопрос известен каждому ребенку из главного источника информации нашего времени — из рекламы. А вот такое: воздух загрязнен, озоновый слой разрушен, вся планета покрыта радиоактивными пустынями и, в довершение, все это без конца поливают сверху кислотные дожди… Но о виновнике этих безобразий — Лорде Контаминусе, гадком космическом демоне — реклама, по незнанию, умалчивает. Что остается нам, залитым этими мрачными прогнозами. Только спрятаться под кровать и вскричать боязливо-гневным голосом: «Зен, где ты!» Что редакция и сделала. Но Зен — герой будущего, сошедший со страниц популярного комикса, супер борец со злыми силами по всей Вселенной, в это время сражался где-то в районе Кассиопеи и не услышал наш слабый полузадушенный голосок. К счастью, к испуганной редакции, залегшей под кровать, присоединились наши читатели Артем Никулин из Оренбурга, Сергей Савельев из Дубны, москвич Дмитрий Матыцин, Алексей Грачев и Илья Кодулин из Тамбова, Денис Божов из Клина

и, даже, Дух Дракона из Нижнего Новгорода, приславшие свои варианты описаний этой игры. Такой мощный призыв не оставил Зена равнодушным, и он, отложив кассиопейские дела, примчался на Землю.

Конечно, можно было бы призвать на помощь Великого Дракона, который бы вмиг расправился со злобным космическим лордом, но видать программистам больше полюбился образ Зена, а может, слава Великого Дракона еще не достигла Страны Восходящего Солнца. Так это, или иначе, но теперь матушку Землю придется спасать самому, хотя и в роли отважного ниндзя.

После включения приставки под заглавием высветится меню, состоящее из двух пунктов — START и OPTIONS. Про START уже давно все сказано, а вот OPTIONS следует рассмотреть более подробно: нацелив на него звездочку и нажав кнопку «Start», мы увидим менюшку, состоящую из пяти пунктов.

REST — количество попыток от 0 до 4 (меня всегда раздражал такой выбор, делали бы сразу уж 4 жизни).

DIFFICULTY — сложность игры (EASY — элементарщина, NORMAL —ничего, жить можно, HARD — можете не бояться за свою жизнь только, если у вас штук 90 восстановителей энергии).

BGM — звуковые мелодии — позволяет проигрывать полюбившуюся музыку.

SOUND — особо выбирать тут нечего, просто можно иногда побаловаться.

END — выход обратно в главное меню.

Новичкам следует установить REST=4, DIFFICULTY=EASY.

Прежде, чем начать описывать игру, расскажем об управлении. На уровнях TOXIC FACTORY и HIGH SPEED RAILWAY наш герой движется в трехмерном пространстве. Управление Зеном осуществляется крестом джойстика, кнопка A —



greatdangun.ru

прыжок, кнопка B — удар. Если во время прыжка нажать удар, ниндзя закрутится, разбрасывая вокруг себя звездочки. Хоть Зен и не так крут, как G.DRAGON (ведь он не умеет плеваться огнем), от его удара фотонным шестом (при достаточном умении) не поздоровится самому Контомиусу. Но что-то мы размечтались. Ведь на остальных уровняк, где ниндзя действует в двухмерном пространстве, он не может применить свой супердар — вращение в воздухе, зато есть возможность расправиться с врагом другим способом — нанизать его на шест и подбросить ввысь. Кроме этого, Зен может делать очень опасные для противника выпады шестом (джойстик вперед + кнопка «B»).

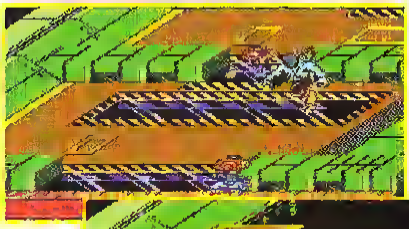
К слову сказать, игру отличает ярко выраженное разнообразие уровней. Это уже не Contra, где, как известно, только два разных по постановке уровня (base и level). В «Zen Intergalactic Ninja» виден явный прогресс —уровни абсолютно непохожи ни по графике, ни по задумке.

После выбора пункта START и нажатия соответствующей кнопки на джойстике, перед вашим взором предстоит карта с самыми важными эпицентрами распространения влияния Лордо Контомимуса. Начнем по порядку:

**УРОВЕНЬ 1 — TOXIC FACTORY STAGE**
**(«ЯДОВИТАЯ» ФАБРИКА).**

Один из самых сложных и интересных этапов. Для того, чтобы его пройти, потребуется максимум выдержки и реакции. Перед началом каждого этапа будут читать нотации какие-то мужички со скромными глазками. В данном случае они вещают: Зен на фабрике, которая загрязняет своими выбросами окружающую среду (вы потом заметите, что почти в каждом уровне вам придется решать экологические проблемы). Фабрика замаскирована, и может взлететь на воздух в любую минуту. Если вы вовремя не сделаете ноги, то, как говорится в одном мультфильме, «а нем будут грустить только его блохи». Вряд ли у Зена есть блохи, но уж очень фразо мне приглянулось. Кстати, при установке мин присмотритесь и сосчитайте количество пальцев у него на руках. Вот те роз — матушку-Землю от мутантов спасает тоже мутант. А может быть, это еще одна хитроумное приспособление ниндзя?

Для успешного прохождения уровня следует зажать джойстик вперед, и лишь изредка бить шестом, прокладывая себе дорогу. Обратите внимание на то, как Зен увеличивается во время прыжка, это очень эффектно выполнено. Что-то я разговорился, за это время Контомиус успел бы окончательно загадить нашу планету (какое счастье, что на пульте джойстика есть пауза). Итак, взрывчатка установлена, время пошло. Этот этап состоит из трех подэтапов, расположенных на разных этажах. Чтобы добраться до следующего, нужно заскочить в лифт. Краткие сведения получены, можно начинать. Роботов, которые пытаются вас догнать, следует уничтожать сразу же, иначе они в конце концов выстрелят. После серии прыжков забегаем на лифт —начинается следующий подэтап. В целом он очень похож на предыдущий, только тут к многочисленным пропастям добавляются гусеничные дорожки, ездящие в разные стороны. И это можно было бы стерпеть, но все дела портят постоянно насящиеся наверху щупольца, норовящие схватить Зена и скинуть в пропасть. Если вы не успели увернуться от них, не отчаивайтесь — у вас есть шанс — жмите на кнопку удара, щупальца отпустят Зена, и вы свалитесь в... яму, если, конечно, правильно не рассчитаете траекторию падения. Где-то тут недалеко находится предмет, позволяющий воспонить энергию (кнопка «Select»). Добравшись до очередного лифта, бежим по узкой дорожке, проложенной вдоль пропастей. А вот теперь начинается самое веселое. Как только



**УРОВЕНЬ 2 — FOREST STAGE (ЛЕС).**

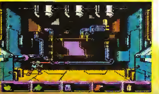
Но этот раз мужички жалуются: цветы в лесу погибли под кислотным дождем. Ты должен оживить их ударом своего фотонного шеста. Но это второстепенная задача, главное же состоит в том, чтобы уничтожить подружку Лорда Контаминуса — богиню кислотных дождей, из-за которой в лесу такой бедлам. Этот уровень считается самым легким. Его началу предшествует заставка, с помощью которой вы можете понять, как пробраться к этой самой богине. Я советую по-

дойти вплотную и бить без остановки, ваша энергия будет убывать с более медленной скоростью, чем энергия противника. Если вы увидите надпись GO DOWN (иди вниз), нажмите «Start» (пауза) и спокойно оцените обстановку. Если у врага осталось мало энергии, продолжайте месить его, если же сила богини еще велика, прыгайте вниз и оживляйте цветы.

Уничтожив плохую тетю, приступаем к выполнению внеплановой миссии — спасению Джереми, друга Зена. Его похитил и спрятал на верхушке небоскреба наш давний знакомый — Лорд Контаминус, который только и ждет, чтобы сделать какую-нибудь пакость. Теперь вы должны вскарабкаться на небоскреб и вмазать, как следует, гадкому Контаминусу. Делается это так... Ниндзя в этой игре не может лазить по стенам, зато круто прыгает. Чтобы взобраться на крышу, нужно, нажимая прыжок, держать джой-

увидите углубление с надписью IN, становитесь в него и отбивайтесь от решетки. К тому времени, как сверху упадет пресс (какой ужас!), вы должны стоять в этом углублении. Иначе, когда пресс поднимется, вы увидите..., но давайте лучше о хорошем. Итак, если Зен успеет встать в углубление, он сможет залечь, как солдат в окопе, и пресс не причинит ему никакого вреда. Отбив три атаки, двигаемся дальше. Как только увидите лазер, перерезающий дорогу, сразу же прыгайте вперед, и чем дальше, тем лучше (иначе вместе с куском дороги свалитесь

вниз). На этом подэтапе таких лазеров два. Отбившись от наседающих роботов, доходим до конца этапа и видим какого-то мутанта в респираторе (как остроумно подметил Дмитрий Матыцин из Москвы), который время от времени превращается в ядовитое облачко, просачивающееся сквозь сетку в полу. Вы еще не забыли, что время до взрыва неумолимо уменьшается. Побыстрее кончаем монстра и убегаем с фабрики, взрывающейся на ваших глазах. Итак, один этап выполнен, но впереди долгий путь. За прохождение уровня вы награждаетесь призовым этапом, в котором можно пополнить энергию, получить жизнь, защиту или заработать дополнительные очки. Принцип работы этого «рога изобилия» чем-то напоминает старые добрые карманные игры: «Ну, погоди!», «Веселый повар». Суть «бонуса» заключается в том, что сверху на вас падает всякий хлам: банки, пакеты, книжки, а ваша задача — сбить все эти предметы до того, как они упадут на пол. После удара каждый предмет попадает в одну из пяти ячеек. Впоследствии, за определенное количество предметов вы можете получить очень полезные вещи, указанные выше.



greatdragon.ru

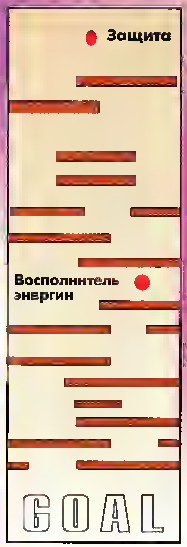
стик нажатым по направлению к стене. Можете не бояться столкновения с Лордом, опасны лишь шарики, разрывающиеся во все стороны. На левой части здания не забудьте прихватить весьма приятную неожиданность — восполнение энергии. После вашей победы побитый, но гордый Контаминус, делает ноги, а вы можете продолжать свое победоносное или провалившееся наступление (ненужное зачеркнуть).

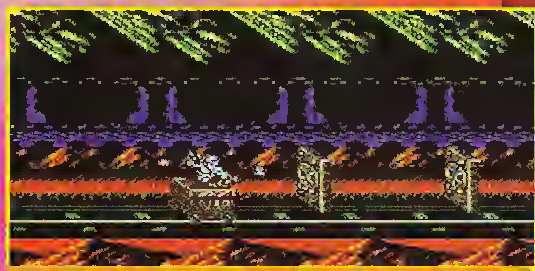
**УРОВЕНЬ 3 — OFF SHORE OIL RIG STAGE (ПРИБРЕЖНАЯ НЕФТЯНАЯ ВЫШКА).**

«Спасти людей, которые приперты к стене огнем. Используй огнетушители, чтобы потушить пожар», — распустили нюни человечки со скромными глазами (о чего, сами не могут, а?). Этап достаточно простой, только вот с боссом придется помучиться. Один приспешник Лорда Контаминуса запер в горящих комнатах семерых работников —добытчиков нефти. Этот свинтус хочет залить нефтью океаны и моря. Уровень состоит из множества этажей. Все это хозяйство попыхает, вдобавок сверху постоянно льется горящая нефть. В этом году нужно потушить семь горящих дверей, из которых вопят робочие. Чтобы спасти их, надо загасить огонь из огнетушителей, которые разбросаны по этажам и иногда «отвопиваются» (по другому назвать затрудняюсь) от мутантов, препятствующих вашей благородной миссии. Используются они очень просто — джойстик вверх + удар. Кроме нефтяных мутантов, вам встретятся мыши, летающие огненные духи и многое другое, выходящее за пределы реального. Но на этом этапе есть и свои плюсы. Прежде всего, это большое количество призов (защита, звездочки) и, самое главное — жизнь. В тех местах, где, казалось бы, дорог нет, можно перебраться по трубам (джойстик вверх + прыжок). Во время карабканья по трубам Зен может бить ногой, поэтому особо не опасайтесь летающих духов — один удар успокоит их навеки. Кстати, огнетушители можно использовать как против огня, так и против различных существ, обитающих в стенах вышки, и даже против босса, что очень удобно. Вот мы постепенно дошли до конца. Когда спасете последнего рабочего, появится надпись GO UP (во, гоняют, в лесу GO DOWN, здесь GO UP). Вот тут-то придется много полазить по трубам и уничтожить несметное количество мышей. Босс представляет собой мужика, состоящего из нефти, поездками напоминающего T-1000 из «Терминатора-2» (такой же текучий). Бить его можно только тогда, когда он превращается в некоторое подобие человека. Если же он прыгает в виде комка нефти, не нарывайтесь, иначе он «обклеит» вас самим собой. Чтобы вырваться, жмите на «удар». Уничтожив его, снова веселимся на вышеописанном «бонусе», и приступаем к следующему уровню.

**УРОВЕНЬ 4 — HIGH SPEED RAILWAY (СКОРОСТНАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА).**

Уже доставшие нас зеленые мужички умоляют: «Защити Землю, остановив «человека из отходов». Этап напоминает «американские горки». Вы несетесь по заброшенным шахтам на старой вагонетке, отличающейся удивительной возможностью достаточно высоко прыгать, и при этом не разваливаться. Вам предстоит пропрыгать через множество пропастей, уничтожая множество врагов и техники (тоже раздолбанные вагонетки). Дорога будет разветвляться, и вам придется иногда переключать стрелки, для чего достаточно просто вмазать по переключателю. Но помните, правильная дорога не всегда та, по которую переключа-



ешься. («Правильный путь — направленье ив та», — как было сказано в известной, но, возможно, забытой рекламе). Перед появлением стрелки появляется надпись SWITHESS-?. Я предлагаю следовать по пути, который нашел Дмитрий Мотыцин. Переключаем первую стрелку и едем, отбиваясь от скочущих попунов и перепрыгивая зоволы из камней. Встретив мужиков по токих же вогонетках, постарайтесь их вырубить сразу же, иначе закидают камнями. Переключаем вторую стрелку, берем защиту. По пути натыкаемся на коменные плиты с барельефом (наверное, скромного Контаминуса), их можно легко уничтожить, а заодев такие же плиты, но золотистого цвета, прыгайте через них. Третью стрелку не трогаем, едем дальше. Здесь придется совершить ряд гопоокружительных прыжков. Четвертую стрелку необходимо переключить однозначно, иначе свалитесь в пропасть. Прыгнув еще разок, вагонетка врубается в столб, и теперь Зен на своих двоих.

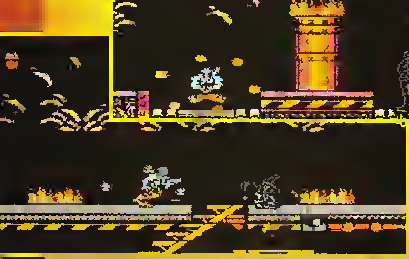
Допее мы встречаемся с омерзительным боссом этапа (хотя, честно говорк, я не видел в этой игре ни одного симпатичного противника). Планы дружка Контаминусо токовы — превратить Землю в радиоактивную пустыню. Предстовьте себе, если мечты всех четырех боссов сбудутся — под загрязненной атмосферой крутится жалков подобие планеты, состоящей из радиоактивных пустынь и нефтяных океанов, и все это сверху обильно поливают кислотные дождн. Сомневаюсь, что вас это устраивает, поэтому начинаем его гасить. Но GARBAGEMAN тоже парень не промох — он поливает Зена какой-то дркнью и кидается бочкоми с отходами. Но это вся цветочки, ягодки – впереди. Если он залез обротно в землю, придется попрыгать — из-под земли может высунуться вопосатая лопа и попытоться зотощить Зено под землю, что отрицотельно скожетск на здоровье геров. Но вот, гигант повержен, Земля, вроде бы, освобождено, он нет, вас ждет скрытый этап (KONAMI славится токими сюрпризоми).

**УРОВЕНЬ 5 — CAVE (ПЕЩЕРА)**

Но этот роз сообщение выводится без настырных человечков (наверное, они надоели и сомим прагроммистом): «поторопливойся, иноче умрешь».

Этап ночинается с паденин в гигонтской пещере (Икар наоборот, понимоешь). Самое непринтное, что Зен подает не один — зо ним но полной скорости несется стено, утыконнон шипоми. По пути встречаются островки земли, их надо облетать, но если уж попол, быстро спрыгивой. Вом будут мешать привиденин и другие летоющие гадости. Если очень постороться, можно взять защиту и восполнитель энергии. Я прилогаю корту с обозначениями островков и призов. Самое сложное — это уже у надписи GOAL. Стено ток и мечтает сделать с бедным Зеном «то, что ей хочется», в данном случов — шошлык. Но вот последний островок проскочен, и вы оказываетесь около болота. Здесь обитает противное чудовище вместе с огромным количеством лягушек. Основное его оружие — плевок (верблюд бы позавидовал). Но не думойте, что ниндзя начнет брезгливо вытираться после каждого попадания. Он даже ничего не успеет заметить, как окожется в болоте, и одной жизни как ни бывало. Лучше лупить тадо сидя, тогда после нескольких ударов он пойдет хо дну. Теперь нашим протвенником становится робот, который то собирается, то разбироется на всяких обломков. Это достаточно слабый противник, хоть и вооружен лазером. После его уничтожения мы попадаем в лобороторию Лорда Контоминуса, где стоят резервуоры для выведения мутантов. В одном из них что-то зошевелилось, и мы видим своего двойника, который даже перенял у вас способность «лечиться». Во время бон с самим собой больше всего «достают» молнии, поднимающие вас обонх вверх, о когда вы олустится, то можете оказаться спиной к противнику, который не будет по-джентельменски ждать, о нанесет подлый удар. Разобравшись с ним, приступаем к следующему подэтопу. И сново жуткий бой. Перед вами на троне (рано в цори задепался) сидит сам Контомнус и полыхает огнем. Относительно безопасные места — углы экроно. Прыгаем и бьем, стороксь уворачиваться от пламени. Но не думойте, он не так прост, как кожется. Когда у Лорда Контомнуса закончивотся энергии, он взмывает вверх, А мы за ним! Нажмем но паузу и переведем дыхание. Итак, финальная битва с Контомнусом. Где это мы? Неужели в космосе? Вдали видна Земля, но путь к ней прегрождает Лорд собственной персоной. Кроме того, что у него куча энергии, он умеет ее воспопнять и пускать самонаводящиеся огни. Но это еруидо перед его грандиозным замыслом. Помнв, что его плон проволился, Лорд решил уничтожить нашу планету. Для этого, у него есть спутники — комикодзе, каждое попадание которых прибавляет 5% пустынь многостродольной Земле. На экране одновременно может быть четыре спутника (и один Лорд Контоминус). Самон лучшон тактикс — уничтожить два спутника и бить Контамнуса, и так по кругу. Если у вас есть восполнитель энергии, не торолитесь, восполнять лучше одновременно с Лордом, иноче он успеет прибавить еще процентов 20 пустынь. Тот опыт, который вы приобрели в предыдущих боях, поможет вам одолеть и этого врога. Поверженный, но опять не побежденный Контамнус, улетает к Земле, так что ждите новой серии.

**Владимир Суслов**



# ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

## Поиски пагибшей Атлантиды

**(Алексей Сидоров, г.Чито)**

Когда Атлантида была сушей, жизиь на ней била ключом под руководством доброго и мудрага царв Атлаитиса. На невзлюбила царв злобное морское чудовище ло имени Моистрадамус и, со злости, утопило всю страиу. С тех пор лрошло многа сталетий, и вот на поиски Атлантиды отлравилась на подводной лодке иаучиав зкспедициив. Иитерес ученых подогревали слава легенды о том, что Монстрадамус, с помощью заклинанив, сумел сохранить атлантов в живых, приспособить их к подводной жизнн и сделал их сваимн рабами. А заклинаиие, которым монстр сумел утопить целыЙ континент, он засунул не то в кувшин, ие то в бутылку. И теперь ученые надеютсв иайти эту посудиiу, чтабы паднвть Атлантиду из пучнны. Монстр, одиако, ие расположен добровольна расстатьсв с бутылкой и сдатьсв на милость доблестным подводникам. А, если врат не сдаетсв, его как учили ваших дедушек, уничтожают. Сделать это, правда, не просто. Ведь Манстрадамус, по примеру родного иам Кащев бессмертного, жизиь свою припрвтал в жемчужине, которав лежит в раковнне, которав... ну, и так далее. Посему, задача иа поиск становитсв комплексиой: ищетсв жемчужина, бутылка и Атлантида в целом. Нырнувшего в океаиские воды вместе в подводной лодкой ждет масса нелривтностей в виде морской живности и нежнти, включав скелеты пиратов-утоплеиииков, змей, крабов, красивых, ио злобных русалок, а также просто чудовищ. И все это водитсв в подводиых лабирнитах, тоннелвх, колодцах и дварцах. Побывав в этих местах, а также в куче других типа затонувших кораблей, оружейной дьввола и зала Кривых Зеркал, доблестные ученые, в канце канцав, найдут все, за чем нырвли. Но ллата за перенесенный страх будет ие малав — целый материк, ллавно всплывающий на поверхность. Во какой «фонтан фантазии»! Жаль только, что Алексей иичего ие сказал а том, сумели ли ученые вновь лриспособить атлантов к сухопутиой жизии, ио будем надевтьсв на благапалучный THE END.

## Основатель галактик

**(Роман Петухов, г.Москва)**

В 4319 году, по мнению Романа, свершится то, к чему доблестно торопится человечество. Планеты Солнечной системы освоены настолько хорошо, что все их ресурсы исчерпаны. На Земле царят хаос и разруха. Зато вооружение было развито потрясающе, что и подсказало землянам решение проблемы — захватить чужие галактики. Межпланетный конгресс решает отрядить вас, лучшего разведчика подразделеиив «Бета», на подготовку плацдарма в любой чужой галактике по вашему выбору. Теперь начинаетсв самое интересное. Палучив, в зависнмасти ат выбара планеты, оружие и запас топлива, вы отправлветесь на ее поиски в бескрайнем космосе. Когда, проввив иедюжииное искусство звездолетчика, вы ее найдете, вам предстоит перебить «абаригенов», которые почему-то ие рады вашему прибытию, а затем... вернутьсв абратно на Землю за грузом. Таких челиочиых рейсов предстоит сделать великое множество и перевезти на новую планету: а) земную взлетно-посадочную палосу (длв удабства асваенив новых земель); б) оборонный комплекс, переселеицев и жилые дома поачередна. Причем от лорвдка транслортировки зависит успешность всей акции. Так вы постепенно построите иа далекой планете город, затем страну, чтобы землвне могли начать все сначала и в там же духе.



greatdragon.ru

## Путешествие на машине времени

**(Александр Пономарев, г.Пермь)**

И вновь — ужасы будущего.

Земля. 2100 год от Рождества Христова. Ситуация, к которой наши читатели уже привыкли: сплошные мутанты, роботы и остатки людей. Причем только на американском континенте, остальные, по сведетельству автора, были затоплены в 2051 году. Но есть и положительный момент — преступность почти уничтожена, а последние отчаянные негодяи доживают остаток дней в тюрьме Бастана. Но, вот, неудача: головорез Кондор ухитряется сбежать из камеры, захватывает тюрьму и выпускает остальных уголовников. С этой тюремной командой Кондор собирается на машине времени прогуляться по различным эпохам, чтобы найти части кристалла, несущего окончательную гибель Земле. Вы — Джекки Снайпс, подполковник спецназа США, должны сыграть на опережение и собрать воедино кристалл раньше, чем это сделают Кондор и его команда.

Этап 1. 1013 год. Русь изначальная. Получив сведения от информатора, внедренного в банду Кондора, Снайпс отправляется сюда за первым куском кристалла. Преступность на Руси изначальной еще не побеждена, потому подполковнику приходится немало посражаться, в том числе на мечах и в рукопашную. Под конец он побеждает некоего «изначально русского» богатыря Ивана (естественно) Убивойло (тоже естественно). Затем Снайпс встречает старика, который отдает ему часть кристалла (бесплатно) и сообщает, где находится следующая часть (за плату). Впрочем, в качестве платы старик берет у Снайпса не деревянные и, даже, не баксы, а победы в борьбе с древнерусской преступностью.

Этап 2. 1837 год. Дикий Запад. Ну и провинцы жили когда-то на Руси! Старик не надул Снайпса. Вдоволь настреляешься из шестизарядного кольта и ухлопав в честной перестрелке Джона-Дымящийся пистолет, Снайпс встречает местного старика, непонятно как затаившегося в этой ковбойской обстановке до преклонного возраста. Тот тоже оказывается достаточно осведомлен в «деле о кристалле», без лишней торговли отдает Снайпсу свою часть и сообщает о местонахождении следующей.

Этап 3. 1735 год. Япония. Во куда теперь занесет подполковника. Кругом сплошные мечи и сюрикены. Ниндзя сыплются со всех сторон. Дальнейший сценарий известен — победа над боссом (Якимурой-Острым мечом) и встреча со стариком. Теперь уже японским. Третий кусок кристалла у Снайпса. И маленькая радость —следующий кусок оказывается по соседству, в Китае, правда, пару тысяч лет тому назад. Но что такое пара тысячелетий для современной Снайпсу машины времени!

Этап 4. 703 год до н.э. Китай. Естественно, Шаолинь, и этим все сказано. Ярко выраженного босса здесь нет, тут каждый монах тянет на босса, а вот очередной старик напоминает есть. Он отдает Снайпсу четвертую часть кристалла, а за пятой, последней направляет спецназовца домой, по крайней мере, географически.

Этап 5. 3000 год. США. Только тут Снайпс понимает, что время, в котором ты живешь, еще не самое худшее. Ко всем привычным ему роботам и мутантам добавляются инопланетяне. Однако верный бластер решает все проблемы. Вновь встреча со стариком, и здесь — неожиданность. Старик оказывается замаскировавшимся Кондором! Далее следует грандиозная схватка. Снайпс, неся немыслимые потери здоровья, побеждает и с полученным кристаллом отправляется в родной 21 век зализывать раны.

Финальная картинка. Вновь 2100 год. США. Естественным было бы увидеть героя в госпитале на больничной койке. Однако герой бодр и весел и с удовольствием наблюдает салют в свою честь.



greatdragon.ru

# ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

## Чаша времени

**(Митя М., г.Москва, фамилию разобрать не удалось)**

В недалеком будущем ученые создали «DEMON AUTO» — машину, способную разрушать время, и зоинмались проведением иад ней экспериментав. Герой игры, тоже ученый, изучивший структуру времени, предупредил коллег об опосности этих экспериментов и возможности взрыво машины от перегрузки. Однако, как часто бывоет, ему не поверили и вышибли из университето Науки. Тогда он сделал себе костюм из невидимой молекулярной ткани, защищающий от временных перегрузок.

И вот настал день 12 декабря 2003 годо, когдо до взрыва машины, токого, что он способен уничтожить галоктику, остоется 10 часов. И за эти считонные часы герой должен отключить «DEMON AUTO», собров ее части, роскидоиные по всей «чаше времени».

В эпохе диноэовров, 65 миллионов лет нозод, спрятан генератор «DEMON AUTO». Зотем — камеиный век, где геров лоджидают первобытные люди, пещерные медведи и львы, прорвавшись через которых он добудет пульт управления. Следом изгноиный ученый проходит древний Египет с мумиями и сфинксами, средневековье с рыцорями и лошодьми, и — машию в сборе. Осталось ойти инструкцию по ее работе, но это уже в ношем времени, в 2003 году. Теперь по инструкции решите головоломку — соберите машину из найденных частей, и, если 10 часов еще не истекли — галактика, в очередной роз, спосеиа.

## Пчела

**(Владимир Иишаков, г.Нововероиеж, Воронежская обл.)**

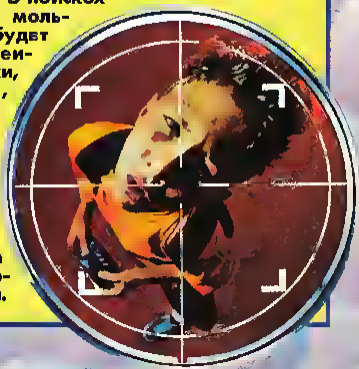
Рисунок Горлозой Тани

Больножолящая и быстролетающая пчела отправляется в путь в лоисках иекторо. Оиа должиа «пройти» (пролететь) несколько уровией — поляиу, лес, жилой дом и цветочные клумбы. Много опосностей подстерегоет пчелку но протяжении игры. В доме оиа должиа избеготь людей с мухобойками и щенков, которые хотят с ней поиграть. Но цветочных клумбох — женщин с лейкоми и других пчел-коикуреитов. Нобров, тем ие меиее, достоточное количество иектара, пчелко, довольнов, возвращаетсв домой к своему улью и сталкивоется с главным боссом — шершнем. А после победы нод ним из ульв выходят пчелиные родственники н триумфольио виосят героиию-пчелку в дам.

## Внутри «Dendy®»

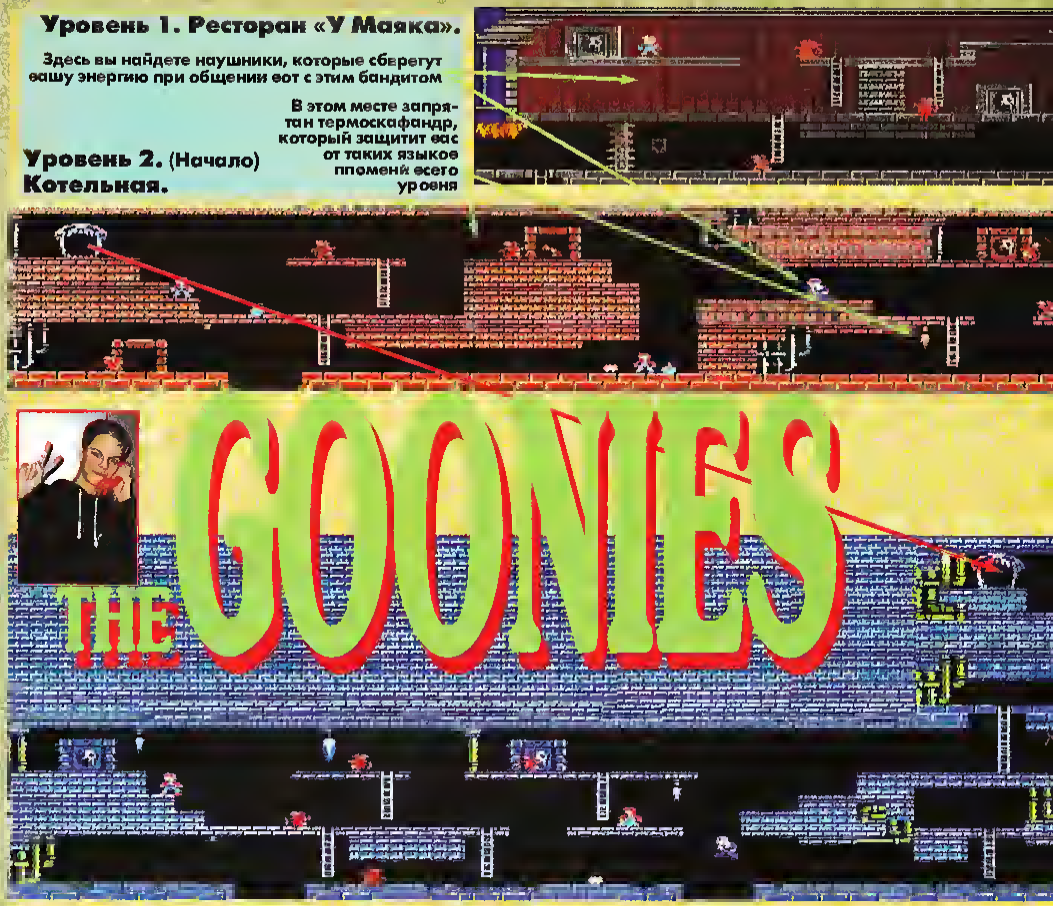
**(Степан Каймаиов, г.Абакан)**

Солиечное утро. Сидит главное действующее лицо — мальчик лет триидцоти-четыриодцоти и игроет но своей любимой приставке Junior. Но вдруг иадвииулись тучи, раздался гром и ударило молния. Молиия пополо точио в телевизиоиную аитеииу, и... игрок исчез! А точнее, он умеиьшился до розмеро микробо. И теперь он, такой моленький, находится виутри приставки Junior! В зто время в приставку был встовлен картридж са сборником игр. И все геран и злоден ожили в этом микромире. Хотя для обычного человеко оии опосности не предстовлвют, но не для крохотиого мальчика! И вот теперь он должен отыскоть кусочек молнии, зотрявший где-то в приставке, который возврати ему былые гобориты. В поисках микромолиии мальчик должеи будет пройти виутреинасти приставки, джойстика, картриджо, светового автомата, победить всех противиików из розных игр, а заодно, и познакомиться с устройством своего любимого компьютера.





greatdragon.ru




Как сохранить деньги в целости и сохранности, особенно, если они добыты сравнительно нечестными способами? Пироты для себя и для потомства успешно решили эту проблему — зарыть их в землю! И назарывали столько, что до сих пор земля хранит эти клады. Кто только не пускался на их поиски, мечтая поправить семейный бюджет, купить Супер Инттендо или просто из любви к приключениям! И даже сам Стивен Спилберг, позже переключившийся на динозавров, оказался не чужд кладоискательству. А уж если Спилберг чего решил, то... Роз, и готов сюжет. Два, и снят фильм под его чутким продюсерским руководством. А назван был этот фильм «The Goonies», что в переводе значит «Балбесы». Но не подумайте, что это отношение Спилберга к кладоискателям в целом, просто так себя называла компания подростков, которым нравилось вместе валять дурака. И так замечательно они его валяли, что знаменитая фирма Конами не выдержала и сделала игру под тем же названием.

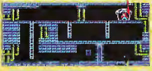
Компашка балбесов была немногочисленна: Майки — заводила всей затеи, японец-изобретатель Дэйта, весельчак Болтун и Толстый, этакая бочка на ножках. Однажды у Майки дома, на чердаке, они обнаружили старую пиратскую карту, в которой говорилось, что где-то недалеко, буквально в их родном городе, знаменитый пират Одноглазый Вилли зарыл в XVI веке свои сокровища. Конечно, какой ребенок со здравым рассудком не пустится тут же на поиски спрятанных «богачеств», но в то же время, такой нормальный взрослый, а тем более старший брат отпустит их в такое, полное опасностей, путешествие? Но ребята не хотят сдаваться, ведь они преследуют благородную цель, спасают своих родителей от разорения. И Майки с компанией, тайно от взрослых, пускается в путь по запутанным лабиринтам. Однако банда Фрателлез узнает о пиратских сокровищах и решает полапить состояние клана, перехватив у «балбесов» их находку.

Итак, игра начинается. Мы застаем Майки (одного, без друзей) в маленьком ресторанчике «У маяка», который, правда, скорее напоминает каземат и кишит какими-то гибридными мышами, собачками и бандитами, вернее, бандитом. По всему ресторану расставлены странные сейфы, которые надо взрывать с помощью бомб. А бомбы, в свою очередь, вы получаете после того, как



greatdragon.ru

# «Пиастры! Пиастры!»



**Уровень 2.**
**(Продолжение)**
**Котельная**

А вот и выход из уровня в котельной

прикончите очередную мышку. Взрыв сейфов следует выполнять в два действия: 1) поставьте бомбу рядом с дверью, 2) уносите ноги. Если же вы будете стоять в обнимку с бомбой, то имеете шанс потерять жизнь, притом всю сразу. На первом этапе (как, впрочем, и на всех последующих) ваша задача собрать три ключа и найти подростка. Чем больше вы соберете детей, тем больше будут ваши шансы выйти в конце игры на последний уровень, а не начать всю игру заново. Так же не забывайте собирать все появляющиеся алмазы, за них дают очки, а следовательно, и жизни. Да, кстати, на каждом этапе вам будут попадаться очень нужные вещи, которые потом пригодятся в пути. Например, в ресторане, в том самом месте, откуда вы начинаете, попробуйте попрыгать. Появится нечто вроде термостойкого скафандра, возьмите его, и вскоре вы оцените его полезность. Иногда, вместо скафандра, появляются наушники, тоже нужная вещь.

Собрав три ключа, Майки спускается в подвал ресторана. Вот здесь-то вам придется хорошенько побегать, поскольку потребуется обследовать уже не одно помещение, а целых три. Остерегайтесь струй пламени, вырывающихся из открытых труб, но если у вас есть тот самый скафандр, о котором говорилось выше, то вам они не помеха. Так же в пылу погони за сокровищами, старайтесь не забыть, что за вами тоже гонятся, и поэтому наградите хорошим пинком жулика, который вдруг появится рядом. Да, вот еще, если, по случайности, вы в первом уровне получили наушники вместо скафандра, то не спешите расстраиваться. Бандит, который постоянно охотится за вами, иногда может «разразиться» вопросами, и если в вас попадет такой вопрос, а вы к этому времени обзавелись наушниками, то спокойно можете не обращать на них (на вопросы, а не на наушники) внимания. К каждому из подвальных помещений ведет свой проход. Он выглядит, как огромный череп, и вам стоит лишь подойти к нему, как вы окажетесь в другом месте. Преимущественно все ключи находятся в разных помещениях, но они расположены так, что мимо нужной двери с ключом промахнуться нельзя. На этом этапе, в подвале, то бишь, вы так же можете обзавестись рогаткой, однако, не стоит расходовать ее заряды так, как Шварценеггер расходует боеприпасы в фильме Commando, рогатка не вечная. Не стоит, однако, чрезмерно увлекаться сбором несущественных предметов, помните, ваша задача найти ключи и подростка. Иначе не перейти на следующий уровень.

Если вы подумали, пройдя предыдущий уровень, что это все, и что спасибо игра, вы сильно ошиблись. Особенно вы убедитесь в этом, увидев третий этап. Хотя здесь, глубоко под родным городом еще не исчезли признаки цивилизации в виде канализации, уже начинается чертовщина. Для начала это призрак Одноглазого Вилли, того самого, который зарыл сокровища. Он тоже не в восторге от вашего появления и не желает расставаться с кладом. Постарайтесь не попадаться ему на глаза, а то сами станете привидением. Вот так и бродите вы среди канализационных труб, собираете клю-

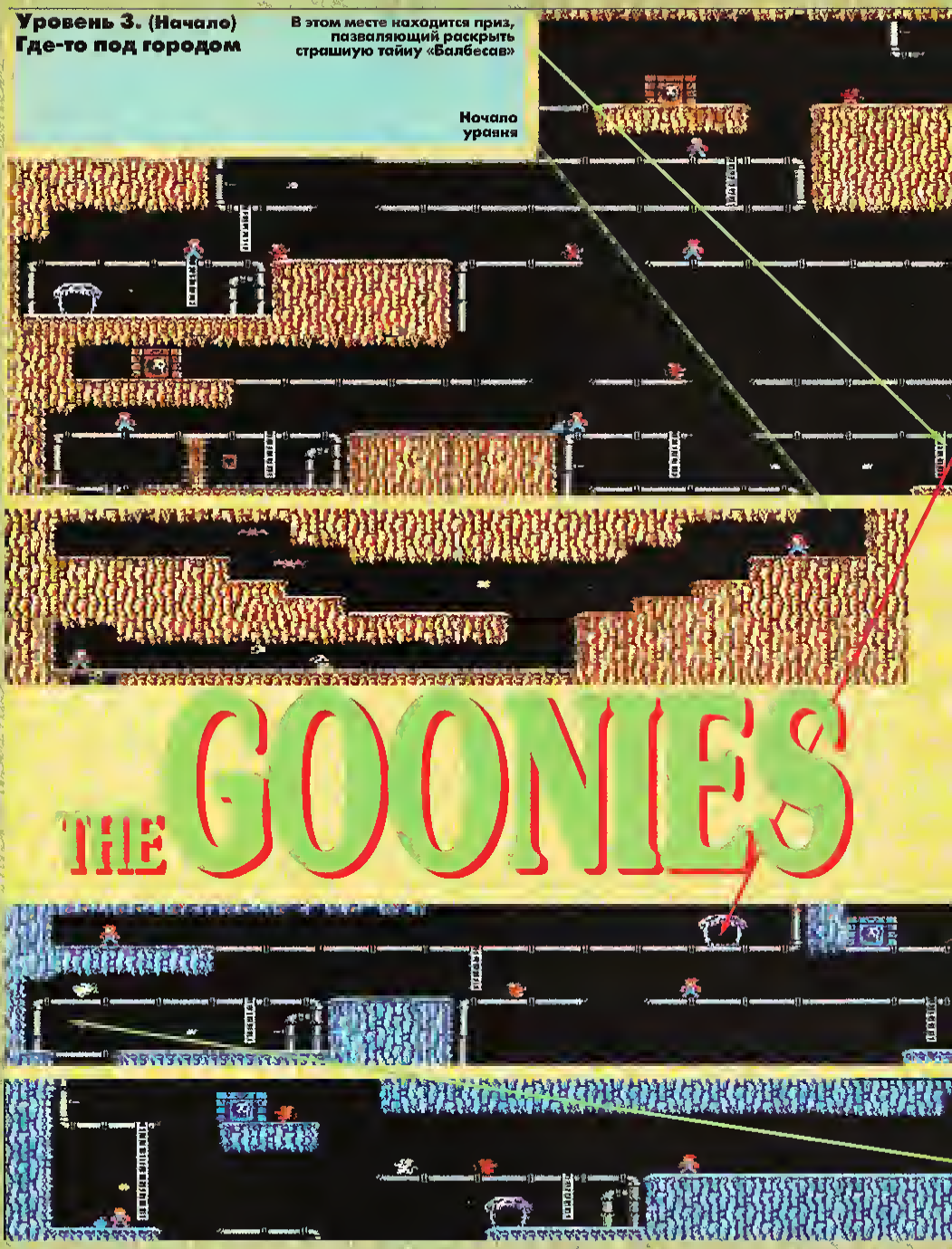


greatdragon.ru

**Уровень 3.** (Начало)
**Где-то под городом**

В этом месте находится приз, позволяющий раскрыть страшную тайну «Балбесов»

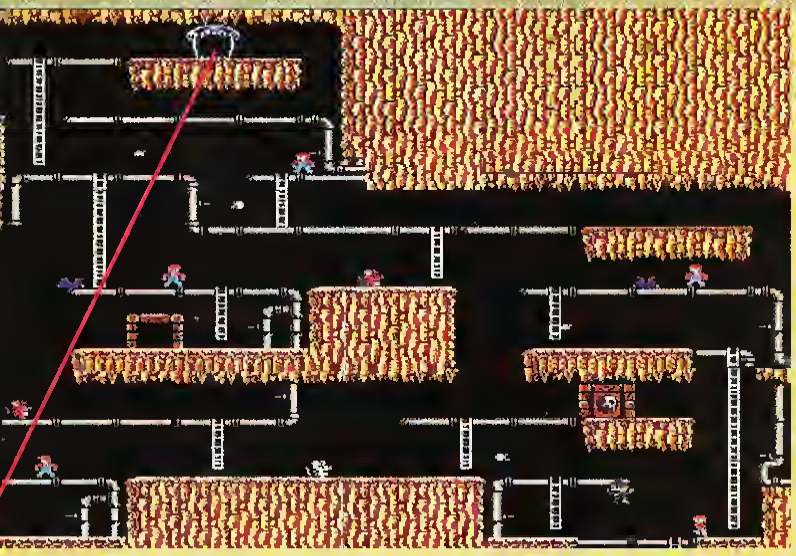
Начало уровня



# THE GOONIES



greatdragon.ru



чи, никого не трогаете, разве что мышек убиваете. Да и мышки вас.

Но вернемся и собиронию. Советую всем, запомнинайте помещения, в которых уже взяли ключ, так как возвращение дело очень тягостное, да и занимает много времени, а время здесь значит почти столько же, сколько и сокровища, еще бы: «Время — деньги». Осторожнее избавляйте канализацию от гибридных мышек, но не увлекайтесь, некоторые мыши уничтожаются с двух ударов. А в промежутке мышка может и вам врезать. Нужно ли вам это? Так что осторожнее, не прервите нечаянно свое путешествие. И еще раз напоминаю, не забудьте о том, что вам надо продолжать собирать подростков, а то рискуете не пройти игру до конца.

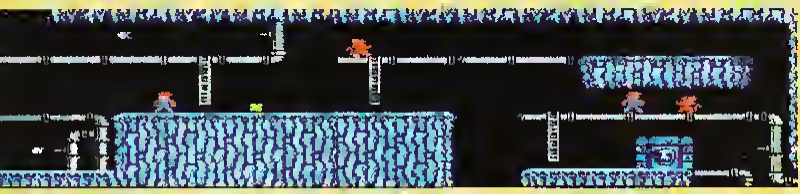
Но вот все ключи этого уровня собраны, и вы спускаетесь уже в такие дебри, что даже призрак Одноглазого Вилли Вом покажется несущественной мелочью. Первым вас встретит скелет, кидающийся головой, его можно спокойно прикончить из рогатки. Однако он, скелет, может просто пустить головы по земле так, что вы не успеете ее перепрыгнуть. Скорее спускайтесь еще ниже и ищите ключи. И вот здесь начинается настоящий сумасшедший дом. Во-первых, берегите голову, так как на потолке на цепях висят каменные глыбы, которые время от времени опускаются вниз, причем очень быстро. Во-вторых, на этом этапе помещений в два раза больше, чем во всех предыдущих. Но что хорошо, так это то, что ключи расположены совсем близко друг от друга, поэтому бегать из помещения в помещение, а потом возвращаться обратно вам не придется. Сверху топько, что подросток расположен очень далеко от стартового места. Но все-таки искать его надо.

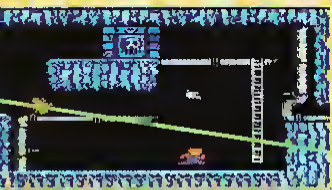
Следующий уровень — водопады. Майки придется бегать между потоками воды, которые, между делом, могут устроить ему «Вилли Сассун», или сбросить его вниз, так что для начала обзаведитесь непромокаемой курткой, в которой можно беспрепятственно проходить под потоками воды. На этом этапе вам так же встретятся новые враги: крабы и пирокын (с какого дуба пираньи рухнули в Северную Америку, мне неизвестно), но теряться не стоит. Вас будут беспокоить все те же каменные глыбы, напоминающие воды. Без комментариев, я сказал!!! Ведь вам еще предстоит найти новые ключи, да и очередного горнишку поснасть не мешало бы.

Ну вот, все, что можно сделать, собрано и потеряно, и вы уже на пиратском корабле. Там особых крутых вещей типа трудных переходов из помещения в помещение нет. Надо лишь найти пиратские драгоценности. Ну ладно, драгоценности Вы нашли, но почему же Вы до сих пор не купаетесь в золоте. Оказывается Вы еще не открыли последнюю дверь. А за той дверью, оказывается прячется неведомо откуда взявшаяся девушка. Ну вот кажется и все, драгоценности найдены, девушка освобождена, игра ОКОНЧЕНА.

Управление в игре: кнопка «А» — прыжок, «В» — удар ногой, стрельба из рогатки. Джойстик вниз и «В» — поставить бомбу.

**Dark Vader**





## Уровень 3. (Продолжение) Где-то там же под городом

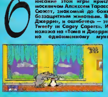
А тут вы найдете шпем, позволяющий беспрепятственно проходить под падающими камнями

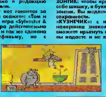


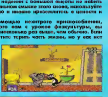
greatdragon.ru

Описание этой игры прислано в редакцию москвичом Алексеем Тарасовым.

Сюжет, знакомый до боли: кот гонится за беззащитным животным. Вы скажете: «Том и Джерри», и ошибетесь — это игра «Sylvester & Tweety in Cagey Capers». Игра действительно похожа на «Тома и Джерри» и так же сделана по одноименному мультфильму, но с







маленькими изменениями: кот (Сильвестр) гонится не за мышонком, а за канарейкой (Твити). А сама игра — высший класс!

Цель игры: управляя котом, царапаясь и пугая канарейку, загнать ее в угол и сцапать.

По дороге Сильвестру встретятся все его естественные враги: собака, кот и, конечно же бабушка, непобедимая бабушка, в мгновение ока выбивающая избыток жизней из накостника-кота. А Сильвестр и вправду гадит, где может: сбрасывает на пол горшки с цветами, ест рыбок в аквариумах, выдирает перья из бедной канарейки (недаром первый этап называется «Домашние дьяволы»). Несмотря на такие скверные манеры, у кота есть и друзья — это маленький котенок, указывающий ему дорогу, и кенгуру, весьма неординарным способом помогающий Сильвестру подпрыгнуть выше.

Естественно, Сильвестру надо как-то защищаться от врагов, и в этом случае ему помогают:

**КОСТОЧКА И РЫБА:** при нападении на кота собаки или другого кота воспользуйтесь одной из этих приманок: для собаки — кость, для кота — рыба, и, смотрите, не перепутайте, а то они очень обидятся. Теперь, когда вы кинете приманку подальше (кнопка «B»), враг убежит за добычей и перестанет вас беспокоить.

**БОКСЕРСКИЕ ПЕРЧАТКИ:** если вам надоели собака или кот, но уж очень не хочется угощать их косточкой или рыбой, возьмите пару боксерских перчаток и выбейте из них дух (вы можете сделать это, просто царапаясь, но это будет очень долго, и враг успеет отнять у вас уйму жизней).

**МОЛОТОК:** то же самое, что и боксерские перчатки, только круче!

**ЗОНТИК:** чтобы при падении с большой высоты не набить себе шишку, в буквальном смысле этого слова, используйте зонтик. Вы медленно и плавно приземлитесь в целости и сохранности.

**«КУЗНЕЧИК»:** с помощью нехитрого приспособления, наверника знакомого вам с уроков физкультуры, вы сможете прыгнуть в несколько раз выше, чем обычно. Если вы падаете и не хотите терять часть жизни, но у вас нет

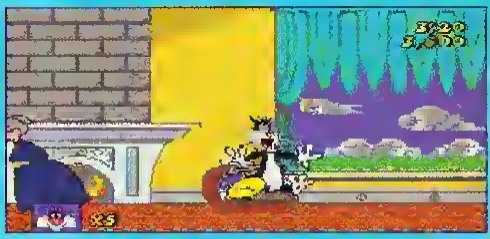
зонтика, воспользуйтесь «кузнечиком». Сильвестр упадет, но пружина смягчит удар.

Всеми вышеописанными предметами можно воспользоваться, нажав кнопку «Start» и выбрав то, что надо. Еще раз нажав на «Start», вы очутитесь в игре с нужной вам вещью.

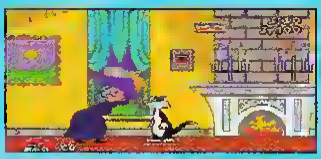
Для полной ясности происходящего опишу еще несколько призов. Если вы, ненароком, увидите голубые мешочки с надписью «1000», красные шарики с числом «5000» или мышь, над которой написано «10000», сразу их берите, так как за 100000 очков дают жизнь. В правом верхнем углу у вас идет время, показывающее, сколько минут и секунд вы уже играете. Чем меньше времени вы потратили на поимку канарейки, тем больше очков вам дают в конце этапа. Будильник позволяет погоняться за канарейкой лишние две минуты без потери очков. Консервы с рыбой

greatdragon.ru

восполняют часть жизни Сильвестра. Портрет кота с цифрой 1 — жизнь. В начале игры вам дается девять жизней, но вы можете в течение игры увеличить их количество.
Игра состоит из семи этапов, поэтому если вы намерены пройти их все, в разделе OPTIONS установите 100-процентную сложность. Иначе, сложность в 1 процент, позволит сыграть только на первом этапе, сложность 51 процент — на четырех, и так далее.
Итак, начнем!



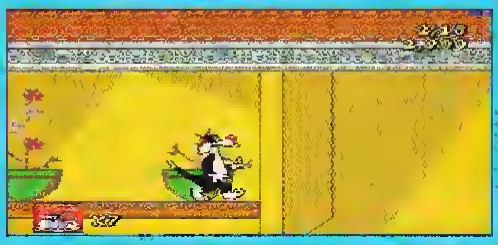
**ЭТАП 1 — ДОМАШНИЕ ДЬЯВОЛЫ (DOMESTIC DEVILS)**
Игру вы начинаете в доме. В нем два этажа и чердак. Вы ходите по полкам и сбрасываете вниз вазы, цветочные горшки и подсвечники, за что вам, почему-то, дают очки.

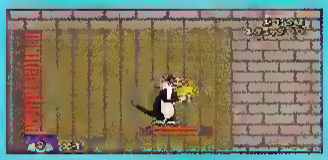


вверху. И, вообще, обыскивайте каждый угол дома — в нем множество секретов. И помните — главное не пройти дом, а загнать канарейку в угол и поймать ее.

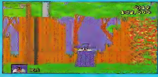
**ЭТАП 2 — ДОМАШНИЕ ДЬЯВОЛЫ-2 (DOMESTIC DEVILS-2)**
Наконец-то из большого, душного дома Сильвестр вышел на свежий воздух. Но, как говорится, из огня да в полымя. По земле бродит бульдог, наверху линия электропередачи под гигантским напряжением. На этот раз Твити надо загнать в скворечник. Но это только полдела, так как скворечник находится высоко над землей, и вам надо будет ставить друг на друга бочки и ящики, чтобы достать канарейку. Для начала, возьмите все возможные средства защиты от собаки, разбросанные по земле. Затем, чтобы

На всех этажах множество картин, портретов и дверей, на которых вы можете стоять. Но самое интересное — это кровати, отпружинивая от которых Сильвестр может подпрыгнуть очень высоко. На первом этаже вам встретится бабушка. Не пытайтесь ее ни убить, ни подманить косточкой, а прячьтесь в колыбельке или бегите вверх по лестнице (джойстик вверх и вправо). Чтобы подняться на чердак, вам придется прыгать по красным шарикам, движущимся вверх-вниз.
На первом этаже и на чердаке вы найдете камины с общим дымоходом. Подойдя вплотную к камину на чердаке и нажав «С» (прыжок), вы падаете по дымоходу вниз и сразу оказываетесь на первом этаже. Но в каминах горит огонь, отнимающий много энергии. Выключить его можно, поскребя лапой по переключателю, находящемуся слева





greatdragon.ru



залезть на забор, вы должны поставить друг на друга два неподалеку лежащих ящика. Запрыгните на забор, а с него на бельевую веревку. Предупреждаю, что если долго стоять на ней, Сильвестр упадет. Наверху есть шарики, прыгая по которым вправо, вы найдете несколько полезных предметов (в том числе и жизнь). После этого забирайтесь вверх и по дороге слупивайте Твити.

Когда вы будете идти по проводам, перепрыгивайте искорки, бегущие по ним. Последнее, что вы должны сделать, загнав канарейку в скворечник — сбросить на землю две бочки, стоящие на перекладинах самого

правого столба. Поставьте у палки, на которой держится скворечник, все бочки и ящики и заберитесь по ним вверх. Твити ваша!

### ЭТАП 3 — КАЛЕЧАЩИЙ ЭКСПРЕСС (MAYHEM EXPRESS)

Да, ничего себе название. А между прочим, оно полностью соответствует уровню, так что приготовьтесь, в конце него ваша киска будет чувствовать себя далеко не лучшим образом. Вам придется пройти шесть вагонов поезда —

экспресса. Для этого, вы должны виртуозно уметь обращаться с сумками, бочками и ящиками, и вообще прекрасно ориентироваться в железнодорожной суматохе. В некоторых вагонах, в нарушение правил техники безопасности, есть большие открытые двери. Прыгнув в такую дверь, Сильвестр сваливается на рельсы, а поезд мчится над ним. Хорошо, что кот успевает зацепиться за последний вагон. Жизнь это у него не отнимает, однако все равно неприятно, да и этап придется начинать с отправной

точки. По крышам вагонов Сильвестр может двигаться только бегом или прыжками, так как если просто идти, его сдует назад ветром. Чтобы запрыгнуть со второго (нумерация вагонов с конца поезда) вагона на третий, воспользуйтесь «кузнечиком». В последнем, шестом, вагоне вы найдете кенгуру. Он поможет вам добраться до Твити без переноски грузов.

Когда Твити на правой верхней полке, не спешите ее хватать — у вас есть великолепная возможность предварительно взять жизнь, висящую возле стенки вагона. Сделайте это в прыжке с раскрытым зонтиком, а после — хватайте Твити!

### ЭТАП 4 — БЛЮЗ ЗАДВОРОК (BACK ALLEY BLUES)

Теперь вы гоняетесь за Твити по темному переулку и по окнам двух домов. Здесь впервые встречается новый противник — рыжий кот. Но от него можно быстро

greatdragon.ru

избавиться, используя рыбу, боксерские перчатки или молоток. На этот раз канарейка летает по окнам домов, к достать не не представляет особого труда. Чтобы забраться на забор, а с него на дом, вам надо использовать лежащий на земле ящик. В этом этапе есть ускоренное средство транспортировки вниз —водосточные трубы. У каждого дома — своя труба. Прыгнув в одну из них, вы сразу оказываетесь внизу, на заборе или на выступе дома. Когда вы будете бегать за Твити, опасайтесь кактусов, стоящих на подоконниках, и костров. Они вмиг лишат вас целой жизни. В первый раз вам встретится костюм суперкота, внешний в промежутке между домами. Взяв его, Сильвестр на время становится непобедимым. Обязательно походите по крышам домов — на них много призов (наверное, поэтому, кошки любят гулять по крышам). Перед тем, как закончить рассказ об этом этапе, приоткрою один секрет. Вы можете

взять жизнь, находящуюся на последнем этаже первого домо. На первый взгляд, это сделать невозможно, так как войти прямо в дом и на этот этаж, как, впрочем, и на остальные, нельзя. Но есть маленький секрет. Говорить его я вам не собираюсь, только намекну, что нужно попрыгать по распрямляющих палках.

**ЭТАП 5 — ЖАЖДУЩИЙ МЕСТИ (HIDE AND SHRIEK)**

Сильвестр доигрался! До этого кот гонялся за канарейкой, а теперь канарейка гоняется за котом.

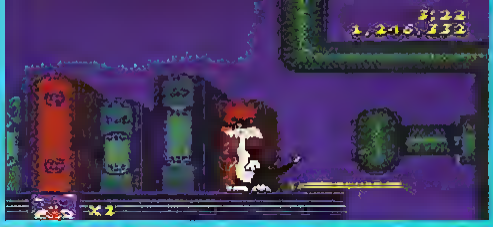
Сильвестр и Твити оказываются в странном большом доме, оборудованном под лабораторию, где несносная Твити обнаружила бочку химикатов и прикипела ее содержимое вовнутрь. Тут-то все и началось... Канарейка периодически становится гигантом, в несколько раз больше Сильвестра. Твити, спеша извлечь пользу из этого превращения, направляется к вам, горя жаждой мести. Месть страшной и ужасной. Приблизившись к коту, птица — гигант начинает

его натурально жевать! Лишь почувствовав, что химикат на время перестает действовать, Твити выплевывает вас и быстро ретируется. А за один сеанс «жевания» у Сильвестра отнимается ни много ни мало, а целая жизнь. Так и совсем погибнуть недолго. Хорошо еще, что неизвестный нам химик, владелец этой лаборатории, по всему дому раскидал непонятные желтые бутылочки с буквой «А». Запустив и лопав такой бутылочкой в озверевшую канарейку, вы сразу возвращаете ее в свой прежний, мелкий вид. После этого, бегите к ней, и покажите, где раки зимуют, а не то она опять превратится в монстра! Дом скабжен двумя лифтами, движущимися вверх-вниз, и странной трубой, лопав в которую, Сильвестр вылетает на второй этаж. На некоторых этажах есть большие вентиляционные трубы. Прыгнув в один конец, Сильвестр поподает в другой выход. Используйте эти экстравагантные

средства передвижения для того, чтобы достать побольше бутылочек. На нескольких этажах бегают собаки — роботы. Они отнимают энергии намного больше, чем обычный бульдог. Каково же было мое удивление, когда я обнаружил, что от них можно отделаться не только с помощью боксерских перчаток и молотка, но и воспользовавшись простой косточкой (почему же бабушка не реагирует хотя бы на рыбку). На последнем этаже висит костюм суперкота. Взяв его, Сильвестр может не бояться даже Твити, находящейся под воздействием химикатов. На том же этаже тянутся трубы отопления, окруженные ризамк. Но кот теряет часть жизни, ходя по ним. Это случается потому, что трубы неисправны и через многочисленные дырки пропускают обжигающий пар. Выключите отопление, поскребя лапой по выключателю — вы не замерзнете, не бойтесь. В конце концов, загнав Твити в угол среди труб, быстрее хватайте ее. Прочь с этого страшного этапа!

greatdragon.ru

# MegaDrive



## УПРАВЛЕНИЕ.

(A) — Бинокль-Твитископ.
(B) — Цепляние или использование предмета.
(C) — Прыжок.
ВПРАВО — Ходьба вправо.
ВЛЕВО — Ходьба влево.
ВВЕРХ — Посмотреть вверх или залезть в укрытие.
ВНИЗ — Присесть и посмотреть вниз.
ВЛЕВО, ВЛЕВО/ВПРАВО, ВПРАВО — Бег влево/вправо.
ВНИЗ И ВЛЕВО/ВНИЗ И ВПРАВО — Ходьба на цыпочках влево/вправо.

## СОВЕТЫ.

1. Чаще используйте свой бинокль — он показывает, где Твити. Обнаруженную Твити, Сильвестр приветствует радостным воплем «Hello, Breakfast» (здравствуй, Завтрак).
2. Используйте разные предметы. Кот сам берет или толкает ящики, бочки или сумки. Если вы хотите разобрать пирамиду, поскребите по ней лапой.
3. В игре много мест, где можно спрятаться от врагов. Чтобы залезть в них, нужно нажать джойстик вверх.
4. Вы не можете убить бабушку. При встрече с ней убегайте или прячьтесь в детской колыбели, которая всегда стоит рядом.

### ЭТАП 6 — ЖАЖДУЩИЙ МЕСТИ-2 (HIDE AND SHRIEK-2)

Этот этап самый большой, трудный, запутанный из всех остальных, и не преувеличу, если скажу, что самый интересный.

По каким-то неизвестным мне причинам, Сильвестр и Твити уменьшились до размеров игрушек из «Киндер Сюрприза». И вот в таком виде кот ходит по части лаборатории среди гигантских ламп и огромных колб с бурлящей жидкостью. Причем воздействие химиката на Твити еще не кончилось, так что Сильвестру придется очень туго. По этапу расставлены все те же бутылочки с буквой «А», помогающие коту в борьбе с канарейкой. С самого начала этапа вы будете встречать небольшие железные бункеры

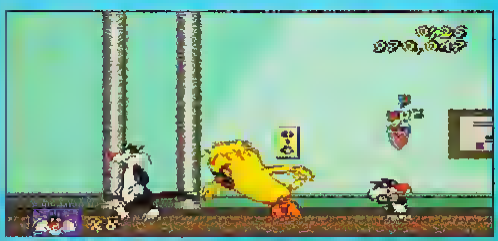
с дверками. Прыгнув в одну из таких дверей, наш персонаж с помощью телепортации окажется в двери другого, находящегося в противоположном конце, уровня. Вы часто будете видеть непонятные трубки с извергающимся огнем или током. Чтобы не тратить на них жизнь, выключите их, воспользуясь выключателем, находящимся неподалеку. В этапе есть связанная сеть бочечек и колбочек, в которую вы можете зайти. Том можно найти множество призов и жизнь. Но предупреждаю: на дне некоторых банок есть ядовитая жидкость, вступив в которую, Сильвестр сразу теряет одну жизнь. Хотя, с другой стороны, в одной из колб можно найти костюм суперкота, дающий неуязвимость. Почти что повсеместно бегают собаки-роботы, так и норовящие укусить. Порой ударов молотком их быстро успокаивает. Твити, после того, как вы из нее изрядно повыщипывали перышки, прячется не в углу, как обычно, а в середине этапа, среди гусениц, крутящихся на колесах. Именно туда вам придется идти, чтобы сцапать канарейку. Перед тем, как перейти к последнему, заключительному этапу, дам один совет. Когда вас жует Твити-гигант, царапайтесь вовсю, птица выплюнет вас до того, как успеет отнять часть жизни.

### ЭТАП 7 — ОКЕАН НЕПРИЯТНОСТЕЙ (OCEAN OF TROUBLES)

После головокружительных приключений в доме, на улице, на поезде и в лаборатории, Твити решила поправить свое здоровье на огромном тихоокеанском теплоходе. Тем более, что та гадость, которую она выпила в лаборатории, коть и перестала действовать, но оставила горькие воспоминания. А тут: вода, воздух, солнце, звучит гавайская музыка... Теперь угадайте, где Сильвестр? Угадали? Конечно, тут как тут. Вот и испортил канарейкин отдых: кот начал гоняться за Твити по всему теплоходу и выщипывать из нее перья. По кораблю разгуливают все враги Сильвестра, зато на одной из палуб вы встретите своего старого помощника — кенгуру, не говоря уже о котенке. Начинает этап кот на мостике, ведущем на теплоход, где ему сразу же встречается зеленый враг — рыжий кот. Избавьтесь от него, выбросив подальше рыбку, висящую рядом. Под прилавком вы увидите жизнь, но не советую идти за ней: вы будете вынуждены пробираться по столбикам, стоящим в воде, о кошки — не большие любители воды. Чтобы забраться на плавающую, с них на первую палубу, используйте два ящика, лежащих на пристани. Но этой палубе вам попадется непобедимая бабушка, потому, опять же при помощи ящиков, быстрее коробкайтесь на вторую палубу. Здесь вы найдете кенгуру. С его помощью прыгните максимально влево, и Сильвестр окажется на две мачты. Затем попадете на следующую палубу судна. Но, осторожно! Тут может прогуливаться бульдог! По едущим вверх-вниз дощечкам заберитесь на провод с фонариками, остерегаясь электрического тока. Запрыгните на вторую гирлянду и нырните в трубу, покодящуюся справа. По ней вы упадете в небольшой отсек, где от вас спрятался Твити. Хватайте его, чтобы закончить игру.

Конец игры, и ее приключениям Сильвестра и Твити. Кот и канарейка так разошлись, что потопили теплоход, а сами чудом сумели выбраться на берег. И вновь погоня кот за канарейкой, теперь на необитаемом острове, но, увы, уже без нас. До свидания, Сильвестр и Твити!

Публикацию подготовил
Владимир Суслов.



gamedragon.ru

ФИРМА
МАЙДАН

# Мы рады помочь Вам

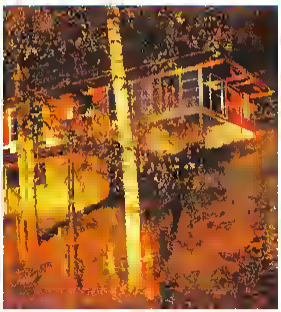
■ *Часть Ваших бытовых проблем мы готовы взять на себя: проведем генеральную уборку квартир и офисов, почистим ковры, ковровые покрытия, мебель.*

■ *Проведем сезонное утепление окон, а весной избавим Вас от риска упасть из этого окна - мы сами их вымоем.*

## А еще мы можем:

■ *произвести устройство мягкой кровли*

■ *вывезти накопившийся металлолом, который сами разрежем и погрузим*

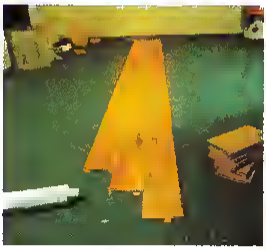


■ *погрузить и вывезти строительный и бытовой мусор*

**965-25-91**

ФИРМА
МАЙДАН

# Мы рады помочь Вам



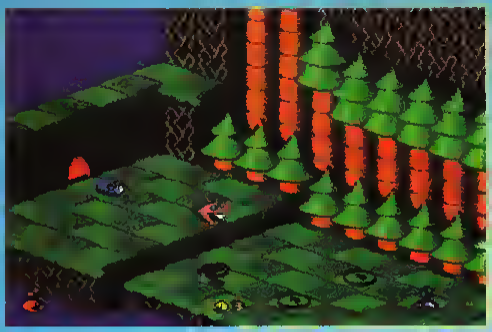
■ *От аккуратного недорогого ремонта, до ремонта по высшему классу с применением современных отделочных материалов.*

■ *От полной перепланировки Вашего офиса или квартиры, с разбором стен и снятием полов, до возведения новых перегородок там, где Вам это потребуется.*

■ *Пра этом мы сами своей техникой вывезем накопившийся строительный мусор.*

Но и после ремонта мы не расстанемся

**965-25-91**



*В игре с двумя игроками вы будете Rattle (Рэттл) и Roll (Ролл), один — розовым, другой — голубым. Игра вдвоем достаточно трудна и требует высокой слаженности действий.*

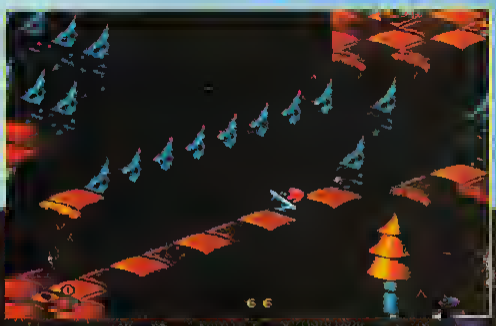
*Проход, куда вы должны войти, находится совсем рядом. Но он раскроется, только если вы наберете достаточно очков.*

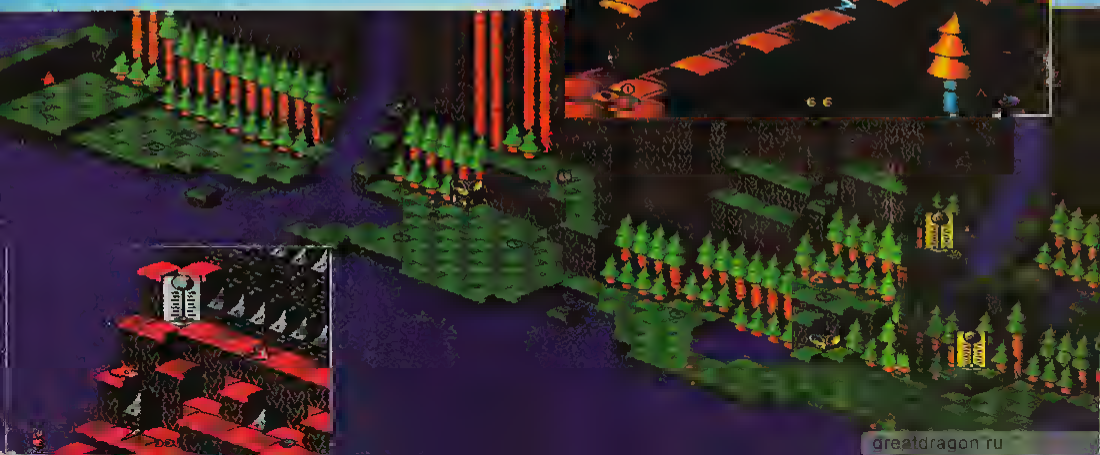
# SNAKE RATTLE'N'ROLL

«У змей уперлн флаг!» Художествеииый редактор прочитал зто предложеиие и говорит: «Ну, что зто за слово «упердн»? Не литературное!» А про то, что флаг упе... иу, ладио, ладно, украли у змей — ии слова! Это редактор восприиял как иорму. Как будто, вся художествеииая литература только и описывает змеиные плаиеты с городами и флагами иад змеиными высотиыми здаииями!

Итак, у змей уп... зто я уже говорил. Флаг этот развевался иад самым красивым домом столицы змеиного государства и был волшебным. Для змеиного короля Боа он являлся чем-то вроде пушкиискоro золотого петушка для царя Дадоиа. Так вот, когда этот флаг того (иу, вы уже знаете), на змеиное королевство сходу обрушились голод, болезии и иищета. Тут же было объявлеио чрезвычайное положеиие! Отважные змеи должны отправиться на поиски волшебного флага. Среди иих два прославлеииых героя, уже успевшие отличиться в боях на 8-битных приставкох — Рэттл и Ролл. И если вы заинтересованы в сохранении здоровья, процветания и мира этого змеиного царства, можете к иим присоединиться! С вашей помощью решение вопроса возвращения украденного флага будет лишь делом времени.

*Смертельная ловушка для змей, отправившихся на задание: пилы, они вес могут запросто распилить не ломтики*





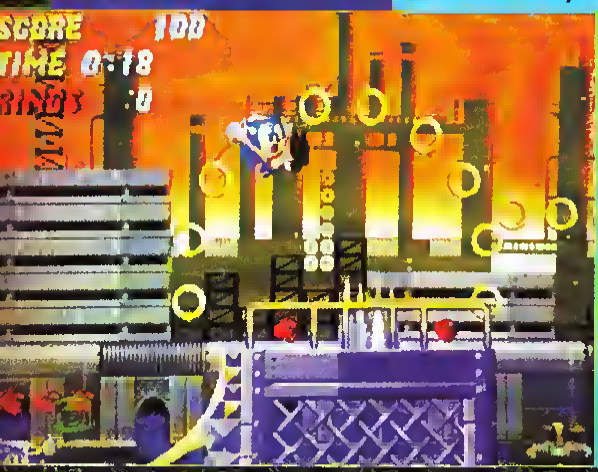
dreadragon.ru

# Sonic 2

Среди многочисленной и разнообразной живности, населяющей читательскую почту, племя ежей по имени Соник — самое многочисленное. Разнообразных Сников скопилось столько, что они сами начали вылезать из отведенного им живого уголка. И когда устовшоя от непрерывных сражений редокцив бессильно уполо в кресло, надевсь на заслуженный отдых, оно тут жв с воплем вскочило, кок ужаленная! На кресле, вместо привычной мягкой подушки, вольжно розвалился самый шустрый из ежей — «Sonic 2» москвичо Федоро Субботина. «Придется печтоть», — промолвил Великий Дрокои, потиров хвостом место под хвостом.

Где-то в океоне, укрытый от посторонних глаз, лежит тропический остров. Его носвляют бвзобидные и симпотичные зверюшки. На этом же острове живет отвожный ежик-Соник, которого все звери считоют своим героем. А все потому, что в свое врем Соник сумел победить злого доктоно Роботнико и спостн зверей от превращения в мехонических мутантов. Шлн годы счостливой жизни, Соник повзрослел, и у него появился друг — веселый лисенок Майлс, умеющий при помощи своих двух хвостов летоть, как заправский вертолет. Но вот, одиожды, когда все звери собрались но полвие, чтобы посмотреть концерт, из лесо раздалсв крик лисенко, звовшего на помощь. Соник тут же кинулся но выручку другу, но вдруг, оберичешись, увидел, что все звери исчезли внутри ужосных мошин. Роботник вернулся!

**Как и в первом «Сонике» — «кольца решают все». Нет колец — ты беззащитен. Обзавелся их запасом — никто тебе не страшен.**




Коворный доктор давно лелевл мечту о мировом господстве и создал грозное оружие «яйцо смерти», способное уничтожить все живое. Но этого было мало, чтобы получить власть нод миром — Роботиику необходимы семь волшебных изумрудов, которые спрвтаны но острове и, по предонию, обладают огромной силой. И вот телерь, единственные остовшиеся на свободе жители острово — Соиик и Мойлс — должны лобедить Роботнико и нойти изумруды раньше него, чтобы с помощью их волшебной силы спасти лленемных зверей и птиц.

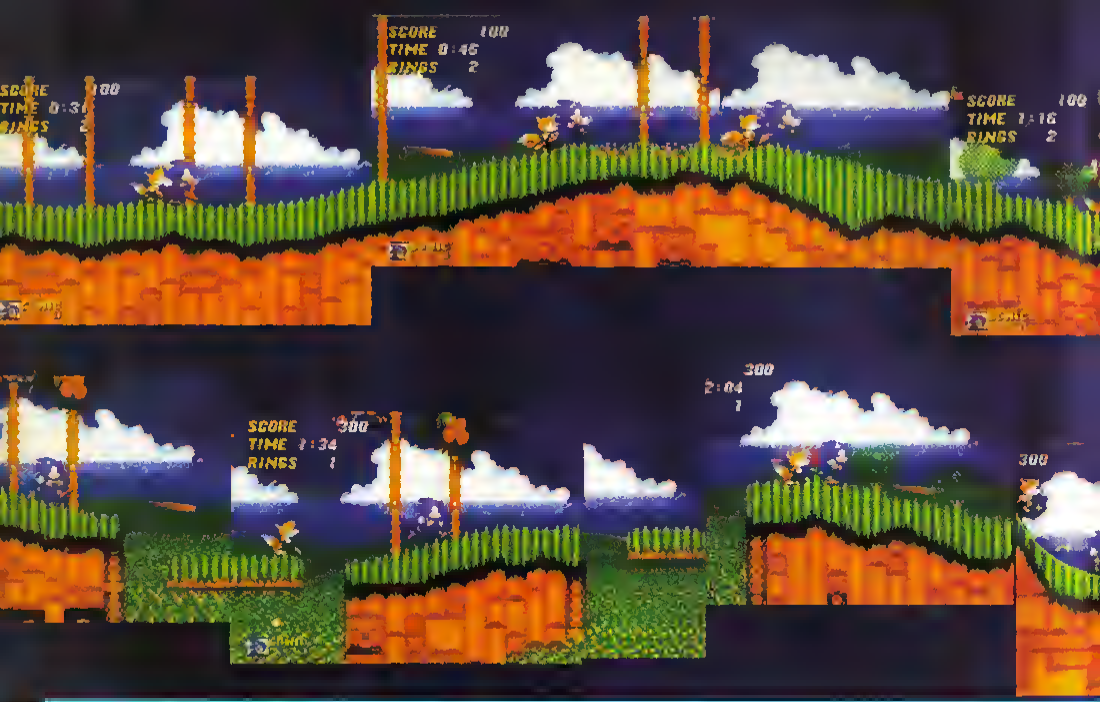
Коварный Роботник, захвотив остров, тут же поделил его на 11 зон и посодил в них своих наместников — роботов. Более того, Роботник, чтобы помешоть отвожному Сонику, сумел хитростью зостовить его проходить почти каждую зону дважды, причем зо ограниченное врем (10 минут)! Одноко природо острова — на стороне Соника и лисенко. К глоным ее дарам относятся кольцо, разбросонные повсеместно, и телевизоры с изображениями колец, ботинок, кристоллов, звезд, а тоже сомих Соиико и Мойлсо. Интересноя природо, не провда ли? А то все бононы,

бананы... Кольцо дают нашим героям защиту, а 100 копец добавляют жизнь. От телевизоров на этом острове польза, только когда их разбиваешь. Ботинок, как сапог-скороход, резко увеличивает скорость, портреты ежика или писсика прибавляют жизни, кристалл дает защиту, а звезда — супероружие. Очки можно зарабатывать за победы над роботами и освобождение плененных зверьков, а также на призовых «Special Stage». К тому же в них спрятаны изумруды! Местонахождение этих зон отмечено столбиками, над которыми летают звезды. Не проходите мимо!
Итак, у вас впереди 11 интересейших этапов борьбы за восстановление мира и покоя на необитаемом (в смысле отсутствия людей) острове. Победы вам! Пусть хоть у ежей будет мириад жизней!
Очень интересен вариант игры для двух игроков, в котором экран делится по горизонтали надвое.

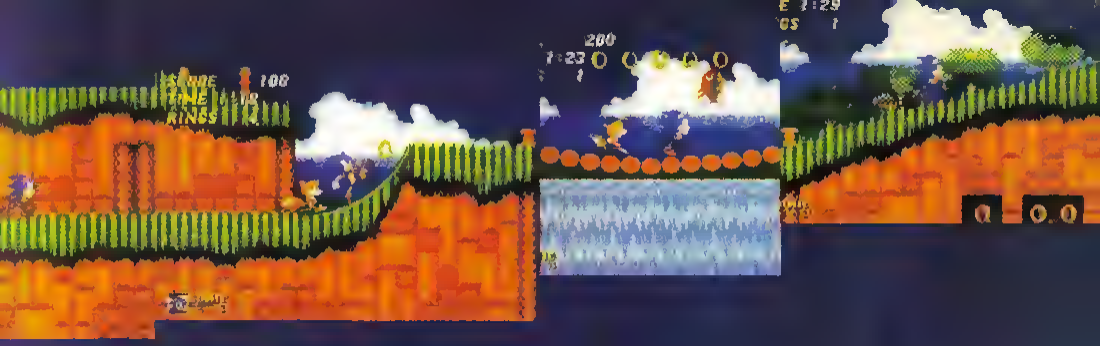
Свернуться в клубок и мчаться с огромной скоростью! Не все превратите в свешке звезду!

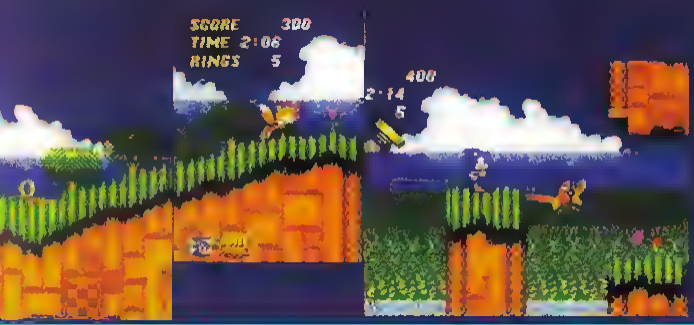
**ПРИЗОВОЙ ЭТАП.** Сумасшедшая гонка за кольцами. Соберите их все, и один из волшебных изумрудов — ваш!

Соник в полете! Умение, которому завидуют все прочие ежи. В паре с Майлсом Соник составляет настоящее авиазвено.



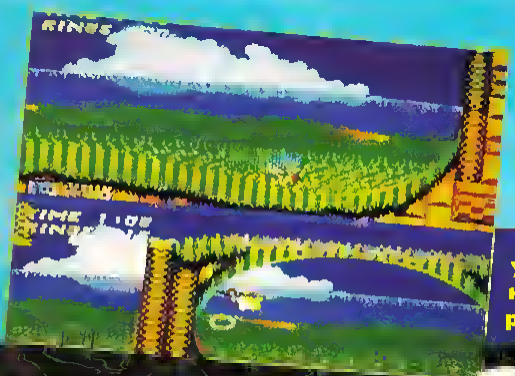
**Декорации в игре — не только для красоты. Они скрывают множество секретных ходов. Не ленитесь, и вы их отыщите!**






**Если в первом эпизоде «Соник-2» иопомииает своего предшественника, то уже чуть долее он стоновится номного сложнее, захвотывающее и интересиее.**

**Каков герой! И как стоит! Слегка отдает пижонством. Тем более, что за штурвалом самолета всего лишь лисенок. Берите управление на себя, пока не поздно.**




**Очень интересный режим — два участника играют одновременно на разных экранах. Кто скорее разделается с Роботником?**

# ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

была совершенно малюсенькая такая деревня, в которой жил довольно храбрый, как выяснилось, народ — галлы. Народ как народ, ничего особенного, жил как все, никому не мешал, только, правда, гонял иногда он этих римлян, чтобы те не совали свой нос не в свои дела. А гонялн этих римлян, в основном, два, если точнее, два с половиной галла, потому как третий им лишь помогал в этом своим чудодейственным зельем, а не физической силой. Звали этих двух отважных гоялов Астерикс и Обеликс. Имеино ими вам и предстоит управлять в этой игре, но об этом позже. Так вот, слабо было нашему императору раздовить эту деревню своими войсками, потому что он зная о волшебном зелье и знал, что будет, если они, то есть римляне, сунутся в эту деревню в лоб. И тогда решил он взять галлов хитростью, а именно, захватить у них старика по имени Идефикс (третьего галла, который помогал Астериксу и Обеликсу своим зельем) и держать его в плену, пока ему на выручку не придет подмога. А уж Цезарь-то знал, что выручать

Итак, дорогие мои читатели, сейчас я буду вас немного учить, заполнять пробелы вашего школьного образования. А если конкретней, в дам вам урок истории, расскажу о времени существования Римского государства, о римлянах и о маленьком народце — о галлах. Так вот, дело было, как сами понимаете, давно, когда остатки римляне еще не стали итальянцами, а галлы еще не дорослн до французов. Жили тогда, как вы не знаете (я же вас учу, потому вы обязаны не знать!), один император. Ну, императором он стал позже, а прежде был всего-навсего простым мужиком (или там еще кем-то, в том же роде), жившим, как все остальные люди, от завтрака до получки. Звали этого мужика Юлий, а позже, когда он стал императором, — еще и Цезарь. Рассказ пойдет о периоде его императорства, когда он был очень занят: все время воевал и устраивал праздники. И однажды ударила ему в голову одна очень не умная и весьма неоригинальная мысль о том, не завоевать ли ему мир. Не знаю, когда он нашел время придумать такую чушь, разве что в разгар веселья на какой-нибудь вечеринке, но человек он был упрямый (мужик!), а потому, очнувшись на следующее утро в своей роскошной опочивальне, он решает привести эту мысль в действие (о завоевании мира, не забыли еще?). Но тут возникла у него одна проблемка, так, мелочевка, но все-таки. И вроблемкой этой старика явятся именно эти два гоала — Обеликс и Астерикс, потому что они были сторику словно сыновьями. И должен вам сказать, что Цезарь не ошибся, действительно эти два героя рванули на помощь родному. А император, в это время, не будь дураком, послал всю свою военную мощь прямо в деревню галлов (именно оттуда вы и начнете свою освободительную миссию) и расставив свою армию по всему нашему пути, надеясь уничтожить вас еще до того, как вы дойдете до его «берлоги» и навешаете ему за все то хорошее, что

greatdragon ru

он вам сделал. К счастью, когда старика тащили в Рим, он успел рассыпать по дороге пару сотен всяких приспособлений, которые помогут вам легче пройти тот или иной уровень.

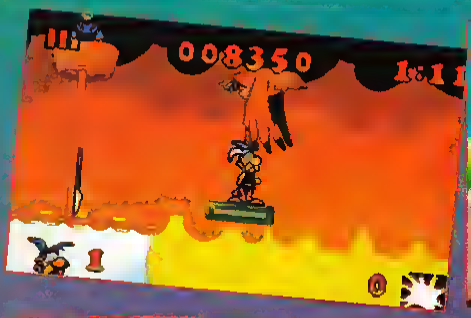
Игра начинается с того, что бредете вы по своей деревне, и уже тут вам начинают мешаться на пути всякие замаскированные под деревья с глазками римляне и непонятные птицы. Ну, на этих убрать с дороги просто — пары смачных ударов ногой хватает. Потом, по мере приближения к Риму, количество солдат возрастет, но вы пока не пройдете первый

этап (да — да, этап, а не уровень, смотрите не перепутайте), вам не встретятся серьезные враги. А если честно, то во всей игре вам не попадется ни один крутой мужичок. Потому как игра, на мой взгляд, в части крутизны героев, выступающих против вас, сделана слабовато, даже боссы этапов не блещут особой сложностью. После долгого пути, устав от красок мира, после долгих блужданий, всеми правдами и неправдами вы попадаете или выходите, кому как нравится, на босса первого этапа, на римлянина — гусляра. Но только он вам играть на гуслях и плясать не будет, а будет швырять в вас шапками, разбрасывая их в избыточном количестве во все стороны. Однако вам этот «музыкальный» босс особых хлопот не доставит. Разве только вам может надоесть постоянно ждать горбатого мужика, который бегает справа налево и служит вам вроде подставки: гусляр находится высоко, и достать до него можно только, если залезть на «горбатого» и подпрыгнуть еще, к тому же, с него вверх, чтобы кинуть в гусляра некие подобие средневековой бомбы, очень похожей на конфету (кнопка «С»).

После победы над гуслярам вы попадете на второй уровень — лагерь римлян. Там солдаты ходят уже небольшими группировочками, и тут вы пожалеете, что на предыдущем этапе вы разбрасывались своим оружием направо и налево. Тем более, что боссом этапа является целый римский форт, из которого на вас будут лететь целые кучи камней. На это не очень страшно, займите положение между точками падения двух камней (по центру), и поворачиваясь направо или налево, отбивайте один за другим камни и направляйте их обратно в форт. При правильной позиции, осколки третьего камня не должны долететь до вас.

greatdragon.ru

очень много неприятелей. Да, и еще одно, когда будете прыгать по затапливаемому подземелью, собирайте все кувшинчики с оружием и другими полезными вещами, потому что они через некоторое время вам очень пригодятся.

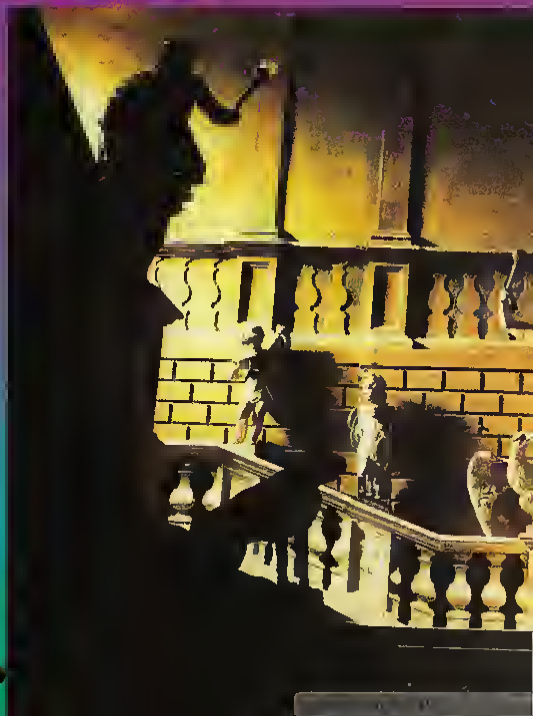


**Пароли на все уровни.**

Лагерь римлян — INSULA
Лес — CONDOR
Германия — VIENNA
Галера — AVALON
Рим — DULCIS

После того, как вы закидаете римлян до такой степени, что те высунут из башенки форта белый флаг, вы попадете на третий уровень — в лес. Этот уровень достаточно крут, по сравнению с предыдущими, так как вам придется большую его часть проводить в воздухе, то есть постоянно прыгать с предмета на предмет, которые вследствие вашего огромного веса (веса, а не массы, так как вес — это сила, которая из-за притяжения Земли давит на опору или растягивает подвес, физику учить надо, сынки) будут падать вниз. На этом уровне вам будут надоедать не только римляне, но и живность тогдошних лесов: совы, птицы, звери и даже растения. Но как бы ни был надоедлив этот уровень, у него есть одно положительная черта — огромное количество дополнительных жизней и очков, если, конечно, поискать. Босс — спортсмен-воин в форме легионера на бревне. Этого босса долго мучить не надо, достаточно просто скинуть его в воду с бревна, для чего надо нажимать джойстик вправо-влево и тыкать кнопки «А» и «Б» по очереди. Только делайте это по возможности быстро, иначе сами окажетесь в воде.

Как только вы искупаете спортсмена, вы, как сами уже догодались, попадете на следующий уровень — в Германию. Он очень смахивает на предыдущий в том плане, что опять придется все время прыгать с предмета на предмет, но есть у него несколько положительных и утешительных черт — короткие этапы и отсутствие босса. Впрочем, вместо босса вам предлагается быстренько выбраться из заполняющегося водой подземелья, в котором



# Asterix and the Great Rescue

После того, как вы успешно вылезли из затапливаемого подвала, вам в голову приходит одна очень умная мыслишка — а не пора ли мне, то есть вам, рвануть напрямик к Риму, мол хватит вилять и блуждать непонятно где, когда в Риме томится несчастный Идефикс. Есть, однако, препятствие, мешающее воплотить эту мудрую мысль в жизнь — небольшая лужа, в виде моря, преодолеть которую можно лишь на лодке или на галере, что, в принципе, почти одно и тоже. Так в чем же проблема, до, вот именно, что ни в чем, и вы отправляетесь в морской порт. Это и будет следующий уровень, на котором вам предстоит добраться до порта, незаметно пролезть на галеру и приплыть в Рим. Босс уровня — огромный аллигатор. За битвой аллигатора с вами будут наблюдать воины римлян. Потому вы можете получить особое удовольствие, представив изумление на их лицах, когда победите их непобедимое детище. Но победить его не так-то просто, потому что аллигатор уязвим только сзади, в районе затылка.

Итак, ура, вы в Риме, теперь дело в шляпе. Вам остается только перебить кучу императорской гвардии и разобраться с тем негодяем, который посягнул на самое святое, для вас, конечно, на вашу деревню. К сожалению, император, малость, струхнул и не захотел сражаться с вами один на один, как полагается истинному императору. Вместо себя он послал на борьбу с вами двух своих любимчиков, двух толстых полосатых тигрищ (а это уже «Книга джунглей» получается), откормленных до такой степени, что они стали похожи на толстых полосатых свиней, а не на грациозных тигров. Тем не менее, зубы у них все такие же острые и опасные для вашего здоровья, так что желательно избегать прямого контакта с ними. Бить тигров надо

в морды, в тот момент когда они высовывают их из-за колонны, но как только они убирают морды, вам лучше спрятаться где-нибудь в безопасном месте. В этом случае тигры сделают небольшую перебежку, после чего займут исходную позицию, и вам останется лишь повторить свои прежние действия еще разок. И так действуйте до тех пор, пока тигры не растянуться на земле в виде ковра.

И вот еще парочка умных советов ко всей игре:
Чаще играйте Астериксом, так как огромная фигура Обеликса не позволяет ему залезть в некоторые узкие проходы.
Не гоняйтесь за очками, кроме места в итоговой таблице вы ничего путного не получите.

Урок истории совместно провели
Big Boss и Анатолий Москвидз.

greatdragon.ru

# ХИТ-ПАРАД

## MegaDrive-2

## Читательский ХИТ-ПАРАД

1. **Aladdin (1)**
2. **Ecco the Dolphin (7)**
3. **Jungle Strike (2)**
4. Jurassic Park (-)
5. Jungle Book (-)
6. Mortal Kombat (4)
7. Sonic 2 (-)
8. FIFA International Soccer (-)
9. Robocop vs the Terminator (5)
10. Golden Axe 3 (3)

# Дорогие читатели!

**В последнее время в редакцию начали звонить самые нетерпеливые видеоигроки с предложениями раскрыть какой-нибудь секрет или, вообще, продиктовать по телефону описание целой игры. Мы вынуждены отказываться от этих предложений, какими бы интересными они не были.**

**Причина проста:**

**ВСЕ УЧАСТНИКИ КОНКУРСА ДОЛЖНЫ НАХОДИТЬСЯ В РАВНЫХ УСЛОВИЯХ.**

**По той же причине мы НЕ ПРИНИМАЕМ И НЕ РАССМАТРИВАЕМ материалы, переданные ПО ФАКСУ.**

**Напоминаем вам, что редакция принимает к рассмотрению ТОЛЬКО материалы, ПРИСЛАННЫЕ ПО ПОЧТЕ.**

**Адрес для писем: 103031, г.Москва, а/я 3.**

**Информацию о наличии журналов в продаже и ценах на них вы можете узнать по телефону 118-44-83.**

greatdragon.ru

Фото Филатовой Ольги

Dendy® – читают все!

**«Видео-Асс» Dendy® – видео-игра НА ВСЕ 100 страниц!**
**Хотите узнать о новой игравой приставке – у нос, какой картридж стоит купить, а кокой нет – тоже у нас, как игру пройти – апять-таки у нас.**
**И никакаго занудства! Потаму каждый материал – читают, каждый иамер зочитывают до дыр.**
**Пабедителям канкурса читателей – призы знаменитай фирмы «Денди». Полиграфия – Финляндия, аблажка – лак, бумаго – хрустит. Все лучшее – в «Видеа-Асс» Dendy®!**

**ВНИМАНИЕ!**

**В прошлом иомере в подписиом купоие был испрайильио укозаи индекс журиала «Видео-Асс» Dendy®. Праеильиый иидекс: 73586**
**Подписиой иидекс журиала «Видео-Асс» PREMIERE – 73587**
**Подписиой иидекс журиала «Видео-Асс» ЭКСПРЕСС – 73585**

Министерство связи РФ
«Союзпечать»

**АБОНЕМЕНТ** на газету / журнал **73586** (индекс издания)

**«Видео-Асс» Dendy** количество комплектов:

на 1995 год по месяцам

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |

КУДА (почтовый индекс) (адрес)

КОМУ (фамилия, инициалы)

ПВ | место | литера

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА на газету / журнал **73586** (индекс издания)

**«Видео-Асс» Dendy**

Стоимость | подписки переадресовки ___руб ___коп ___руб ___коп | Количество комплектов

на 1995 год по месяцам

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | |

КУДА (почтовый индекс) (адрес)

КОМУ (фамилия, инициалы)

greatdragon.ru

# ХИТ-ПАРАД

## Super Nintendo™

### Читательский ХИТ-ПАРАД

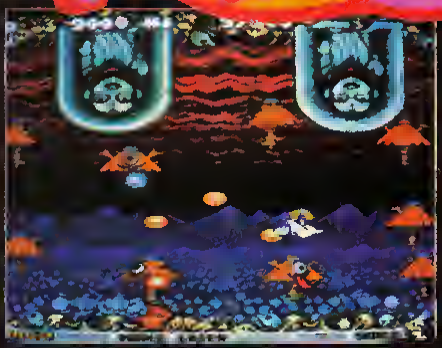
1. **Donkey Kong Country (-)**
2. **Super Metroid (-)**
3. **Batman Returns (-)**
4. Super Mario All Stars (-)
5. Mortal Kombat (-)
6. Shaq Fu (-)
7. Starwings (-)
8. Tiny Toon (-)
9. Aladdin (-)
10. Jungle Book (-)

### Бизнес ХИТ-ПАРАД

1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Mickey Mania (-)**
3. **Pitfall (-)**
4. Batman Returns (4)
5. Tiny Toon (-)
6. Super Probotector (5)
7. Cybernator (-)
8. Batman & Robin (-)
9. Super Mario All Stars (-)
10. Blackhawk (-)

greatdragon.ru

# PARODIUS



Еще один строгий пейзаж! Если вы перевернете изображение по экрану, то сможете поискать «ключ», дающий доступ к портрету самого господина Конами! Только не опрокидывайте телевизор! Лучше сделайте стойку на руках.

Как вы считаете, какое качество папнее всего определяет сильного, уверенного в себе человека? Думаете, могучие кулаки и бычья шея? А вот мы полагаем, что чувство юмора и, в первую очередь, умение подшучивать над собой. Это качество в полной мере продемонстрировал г-н Коиами, глава прославленной фирмы, создавшей игру Paradius. В ней вы встретитесь со многими, уже известными вам, героями, сделавшими фирму «Конами» знаменитой. Но эта ваша встреча происходит в забавной, даже шуточной, обстановке, и, совершая очередной боевой «подвиг», одновременно вы будете как бы посмеиваться над персонажами. И даже над самим господином Конами! Который, впрочем, против этого и не возражает!

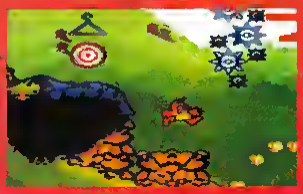
Итак, вы, вроде бы, должны спасти Землю от гигантского спрута. Но вы и сами можете выступить в роли спрута по имени Октопус. Не стоит удивляться таким парадоксам — на то это и пародия! На протяжении всей игры вы будете сталкиваться со странными представителями растительного и животного мира, невероятными (в нормальной жизни) пейзажами, более, чем оригинальным, вооружением противников. Подходящее оружие вы сможете выбрать сами и вдоволь настреляться в свое удовольствие в забавной обстановке.

Спрут, которого вы видите на экране, никто иной, как сам Paradius или Octopus. В настоящий момент герой игры вооружился специальным приспособлением, которое называется «ловушка для спрутов». Не попадитесь в нее сами!

Octopus чувствует себя немного потерянным среди этих кружочек вокруг сирен. Будьте хладнокровны и непрерывно стреляйте в одном и том же направлении, но сами оставайтесь в середине.

**ПОПАДИТЕ В МИШЕНЬ!**
Каменная стена мешает вам пройти. Что делать? Достаточно попасть в мишень, чтобы эта колонна опустилась. В течение всей игры вы встретите очень много таких мишеней, которые изменяют элементы декорации.

**ПРОСУШИТЕ ЧАСТИ ВАШЕГО ТЕЛА!**
Рядом с мишенью всегда будет находиться вешалка (до, до, прямо над мишенью). Благодаря ей, части вашего тело смогут просохнуть и не отомрут.



**ПРОХОДИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА!**
Спасибо мишени! Теперь без проблем можно пройти под ключами шарами

Плока, короля острова Акрнллнк, отличают три качества: любовь к собственному флагу, ненависть к блохам и умение делиться на части. И если первые два признака и большинству других королей, то последнее делает Плока уникальным среди Их Королевских Величеств. Каждое утро Плок любуется своим флагом, укрепленным на крыше красивого маленького домика, заменяющего роскошный королевский дворец. Это любование может длиться часами, и лишь дела управления государством отрывают взгляд Плока от флага. А проблем в королевстве много, и главная из них — блохи! Весь остров наводнен блохами. Добро б, блоха была одна, с ней можно было бы попробовать ужиться, тем более, что нам известны исторические примеры. Помните «Фауста» Гете (пер. Б.Пастернака):

«Жил-был король державный
С любимицей блохой.
Он был ей друг исправный,
Защитник неплохой.»

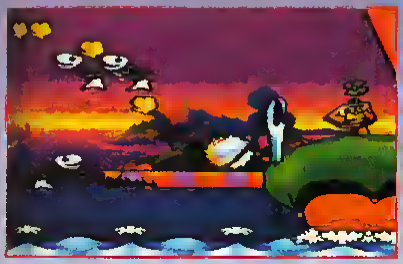
Но блохи, вовсе не собираясь набиваться королю в друзья, замахнулись на самое дорогое для Плока и похитили его любимый флаг. Этот дерзкий поступок однозначно решил проблему международных отношений — Плок возненавидел блох и решил внять совету Мефистофеля: «А мы блоху под ноготь, и кончен разговор!» Плок отправляется в крестовый поход против гнусных насекомых и их наймитов. Флаг должен быть водружен над королевским домиком любой ценой! И, клянусь, блохи заплатят эту цену!

Если в начале похода Плока кажется, что ему предстоит легкая прогулка, что даже маленький ребенок способен раздавить бесчисленное племя, с течением игры ее сложность нарастает, увеличивается вражеское сопротивление, число хитрых ловушек, призов, секретных комнат и разных оригинальных решений (таких, как замысловатые превращения героев). А самые интересные превращения умеет проделывать сам Плок: четыре части его тела могут расчленяться и поражать врагов на расстоянии. Плок теряет части своего тела не когда погибает, а когда защищается или атакует! Это потрясающая способность, которой можно только позавидовать. Однако она потребует от вас искусного управления: например, если у Плока в течение нескольких секунд нет ног, его тело будет скользить самым жалким образом, и вы не сможете его контролировать. Пока вы не привыкнете к специфике персонажа, вас будут преследовать неудачи, однако великолепная графика, прекрасные цвета и интересная музыка скрасят вам период неизбежных поражений.

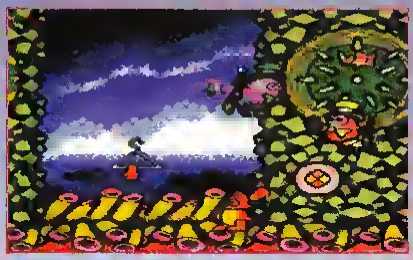
**БРАТЬЯ БОМБИНЕ (боссы)**
Милтон и Моршалл — акробаты, которых выгнали из цирка. Теперь они бродят по островам и разбойничают, как гангстеры, находясь на службе у блошиной Королевы. Бойся попасть им в пасть!

**САЛЬТО-МОРТАЛЕ ШАРИКОМ**
Если платформа расположена слишком высоко, то, нажав на X, можно прыгнуть гораздо выше, чем при обычном прыжке. При этом, если вы удачно приземлитесь на приз, то приобретете сверхспособности в виде мохнатого костюма или автомобиля.

greatdragon.ru



Когда вы найдете лезвие дисковой пилы в качестве приза, возьмите его, и вы сразу превратитесь в это лезвие. Оно будет вращаться и крушить все на своем пути. Обратите внимание на мост, который рушится под тяжестью вашего веса. Если вы уподете в воду, то потеряете часть жизни.



# PLOK

**Отстоим честь флага королевства Акриллик!**

**ПЕНКИНОСЫ (боссы)**
Эти волшебники, наполненные воздухом, летают на слишком большой высоте, чтобы вы смогли их достать. Поэтому сначала вам нужно стрельнуть в мишень. При метком попадании из нее вылетит колючий шар, который выпустит из волшебников воздух, и они упадут на землю. Теперь вы и сами можете в них пострелять.

**ПРЕВРАЩЕНИЕ!**
Когда Плок находит пакет-подарок, он превращается в нового персонажа, Супер-Плако или Плока-снаряд, как мотоцикл или ракета.

Прислушивайтесь к комментариям Плока, он знает, что говорит.

**ГДЕ ЧАСТИ ТЕЛА?**
Главным оружием Плока против врагов являются части его тело. Это само по себе оригинально, но, когда четыре части тела можно использовать, как метательные средство, это просто фантастика! Однако будьте осторожны, если вы метнете обе руки и обе ноги одновременно, то тело начнет скользить, и вы потеряете над ним контроль.

greatdragon.ru

# НАША ТРАДИЦИЯ— ВЫСОКОЕ КАЧЕСТВО

## Производим

- лицензиониую бытовую технику
- хозяйственные товары из пластмассы
- промышлеииые товары: трубчатые электронагреватели, магниты феррито-стронцневые, феррито-бариевые различной конфигурации, кальций металлический, керамика из нитрида алюминия, нзделня из твердого сплава.

Розничкак кродажа к магазкках г. Москкы и Москокской области

Наш адрес: 144001 г. Электросталь Москокской области, Ул. К. Марнса, 12

тел. (095)176-4758, (09657)1-9891, 1-9858, 1-9935
Факс: (09657) 5-0948, 5-0779, 5-0031

ЭЛЕМАШ

Оптовые костакки из г.Электросталь Москокской области

greatdragon ru

925-4772
ул.Покровка (бывшая Чернышевского), 9 м-и «Сантехнико»
м «Китай-город», «Чистые пруды»

151-3915
Усиевича ул, 12/14 (к-р «Боку»)
м «Аэропорт», «Сокол»

141-6447
к-р «Бряст»
м «Молодежная»

124-1513
Нахимовский пр-т, 30/43
м «Профсоюзная»

918-1977
Красноказарменная ул, 9
м «Авиамоторная»

# Avanti

## 238-1344

**Фирма «Авангард» – официальный дистрибьютер ведущих западных фирм в области сантехоборудования, электрики и осветительных приборов**

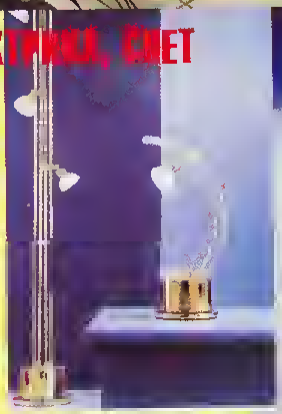
МЕБЕЛЬ ДЛЯ ВАННЫХ

ДУШЕВЫЕ КАБИНКИ

ВАННЫ, ВАННЫ ГИДРОМАССАЖНЫЕ

САНТЕХНИКА

ЭЛЕКТРИКА, СВЕТ



СВЕТИЛЬНИКИ

greatdragon.ru

Царь зверей в гостях у
Dendy®

Nintendo
Fuser

# «АМО»

## 344-99-99 (с 8 до 24)

- ✓ *ТРИ ГОДА ГАРАНТИИ на все товары*
- ✓ *Продажа товаров в рассрочку*
- ✓ *Доставка, подключение*
- ✓ *Сервисное обслуживание*
- ✓ *Продажа товаров со скидкой по внешнему виду*

**стиральные машины ● холодильники, морозильники ● электро и газовые плиты ● посудомоечные машины ● воздухоочистители ● мелкая бытовая техника ● спец. моющие средства ● Отечественные и импортные**

**Оптовая торговля – (095) 344-99-35**

**МАГАЗИНЫ**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Каширское ш., 57, корп. 2 | Сабурово | без вых. | 344-97-48 |
| Автозаводская ул., 5 | "Огонек" | без вых. | 275-43-14 |
| Графский пер-к, 4/9 | м. "Алексеевская" | без вых. | 287-37-09 |
| Зеленый проспект, 6, корп. 2 | м. "Перово" | без вых. | 306-69-11 |
| Профсоюзная ул., 142 | м. "Теплый стан" | без вых. | 420-07-47 |
| Чернышевского ул., 17 | м. "Чистые пруды" | без вых. | 925-00-73 |
| Петрозаводская ул., 24 | м. "Речной вокзал" | | 455-42-51 |
| Тихвинская ул., 3, "Салют" | м. "Новослободская" | | 973-43-22 |
| Рублевское ш., 40, корп. 3 | м. "Крылатское" | | 413-85-15 |
| Люблинская ул., 126, стр. 1 | Марьино | | 348-28-01 |
| Кубанская ул., 29 | к/т "Алтай" | | 350-40-33 |
| Широкая ул., 31/5, "Норд-маркет" | м. "Медведково" | без вых. | 476-65-11 |
| Алтуфьевское ш., 80 | м. "Алтуфьево" | | 909-13-65 |
| Наташи Ковшовой ул., 5/2 | Очаково | | 437-98-89 |
| Хачатуряна ул., 7 | м. "Отрадное" | | 903-00-97 |
| Пролетарский пр-т, 19/1, "Надежда" | м. "Кантемировская" | без вых. | 323-70-10 |
| г. Мытищи, Колонцова ул., 5 | "Три М" | | 582-48-10 |

greatdragon.ru

*Эксклюзивные права на распространение принадлежат Агентству "Роспечать"*

**АГЕНТСТВО "РОСПЕЧАТЬ" СОВМЕСТНО С ГЕРМАНСКИМ ИНСТИТУТОМ ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ STIFTUNG WARENTEST ПРЕДСТАВЛЯЕТ СПЕЦВЫПУСКИ ЖУРНАЛОВ, ВЫШЕДШИЕ В СВЕТ В 1994 ГОДУ**

**... А ТАКЖЕ В 1995 ГОДУ ВЫЙДУТ В СВЕТ СПЕЦВЫПУСКИ ЖУРНАЛОВ ПО ТЕМАМ:**

**ТЕХНИКА И ЭЛЕКТРОНИКА В БЫТУ**

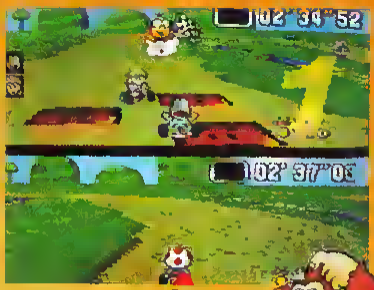
**ЛЕЧИМ БОЛЕЗНИ**

**ДОМАШНИЙ БЫТ**

**ЛЕКАРСТВА**

*Сделать заказ можно по адресу:*
*123837, ГСП, Д-308*
*пр-т Маршала Жукова, 4*
*и по телефонам:*
*(095) 195-64-61*
*195-43-05*
*195-03-61*
*195-02-27*
*факс: (095) 195-14-31*


greatdragon.ru



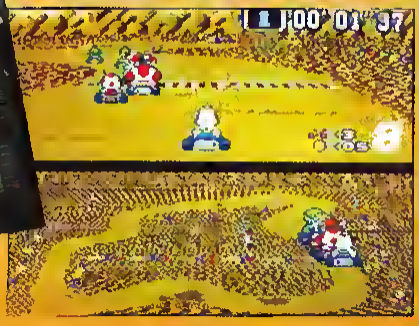
*Принцесса — на старт!*

# SUPER MARIO KART

Если вы не поленились прочитать 12-й номер «Dendy», то, конечно, обратили внимание на поединок на «ринге» между Super Mario Kart и Mach Rider, проведенный под мудрым судейством Великана Дракона. Во время того, уже давнишнего, боя прославленный Марио гонял на 8-битной приставке, и не без успеха. Во всяком случае, крутому из крутых рокеру Безумному Максу не удалось выбросить его за канаты. Победы всегда вдохновляют, и вот Марио с командой решает попытать счастье в гонках на Супер Нинтендо. На 16-ти битах корт — это карт! Все четыре колеса!

И вновь, как и много бит назад, вы начинаете гонку с выбора своего представителя на трассе. Это первая проблема в игре, потому что на роль пилота претендуют такие звезды видеоигр, что глаза разбегаются! Марио и Луиджи, король черепашьего племени Купас и дракон Йошн, чемпион среди боевых жаб Тоад и потрясающий Донки Конг. А еще есть принцесса, которую в этой игре, почему-то, не похитили! Тут один наш читатель написал, что «принцессы — самые бесполезные существа на свете, только и занимайся их спасением». Так вот, мы не согласны. Посадите эту принцессу за руль, и вы увидите, что и среди королевских отпрысков женского пола встречаются мужественные люди. Итак, смело берите принцессу, но учтите, что другим членам команды Марио это может не понравиться, и они могут стать вашими противниками на все 24 круга гонок.

Я не зря вас предупреждаю. За время, прошедшее с поры того давнего ринга, Super Mario Kart окреп и возмужал. Теперь, если ему попадется на дороге вооруженный до зубов Безумный Макс, Марио не отступит. Благодаря призам, валяющимся по всей трассе, он вполне сможет оказать Максу достойное сопротивление: использовать турбонаддув (для повышения скорости), деньги (для приобретения дополнительных жизней), черепашьи панцири (останавливающие противника не хуже мин) и даже банановую кожуру, на которой заносит карт соперника. Нынешний Super Mario Kart — игра не для неженок.



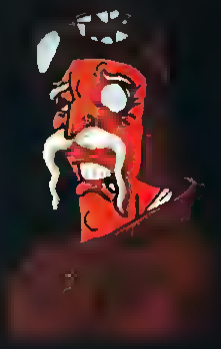

Вы можете попытаться поставить рекорд скорости в одиночку или же выбрать игру в паре — в простой гонке или гонке-бою. Именно, в бою! Теперь эта игра приобретет популярность не только у любителей спортивных гонок, но даже и у тех, у кого не осталось соперников в стритфойтероброзных играх.

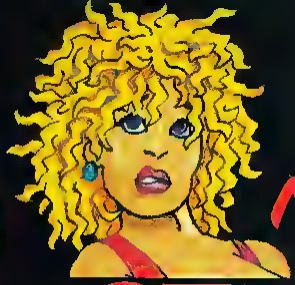


greatdragon.ru

# STREET RACER

## Гонки на улицах вчетвером!



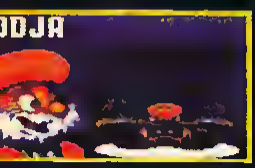


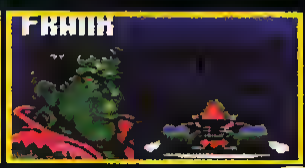
Цветной

# STREET

Когда вдоволь накатаешься в очередных гонках на приставке, непременно задаешься вопросом — что же дальше? Разработчики настолько избаловали разнообразием авто и мотосюртовых вариантов видеоигр, что просто сидеть за рулем машины, пусть даже класса «Формулы-1», как-то вроде и скучновато. Изюминку подавай, верчик, остроту ощущений.

После Super Mario Kart, в которой Марио тоже в компании с Донки Конгом и другими комичными персонажами, после высокой скорости и хитроумных трюков, вопрос «что дальше?» обострился. Можно ли изобрести что-то, еще более оригинальное? Оказывается, можно! И спасибо тому, что фантазии нет предела, служит игра Street Racer, во многом превзошедшая гонки Марио. Я вовсе не предлагаю всем немедленно пересаживаться с картингов «Марио» за руль машин Street Racer. Игры разные, и кому какое нравится. Но есть объективные критерии, позволяющие поставить последней более высокую оценку. Судите сами. В Street Racer могут одновременно играть до четырех человек, причем на разделенном экране. Правда, для этого режима требуется специальное дополнение к приставке



*гонщик*

# RACER

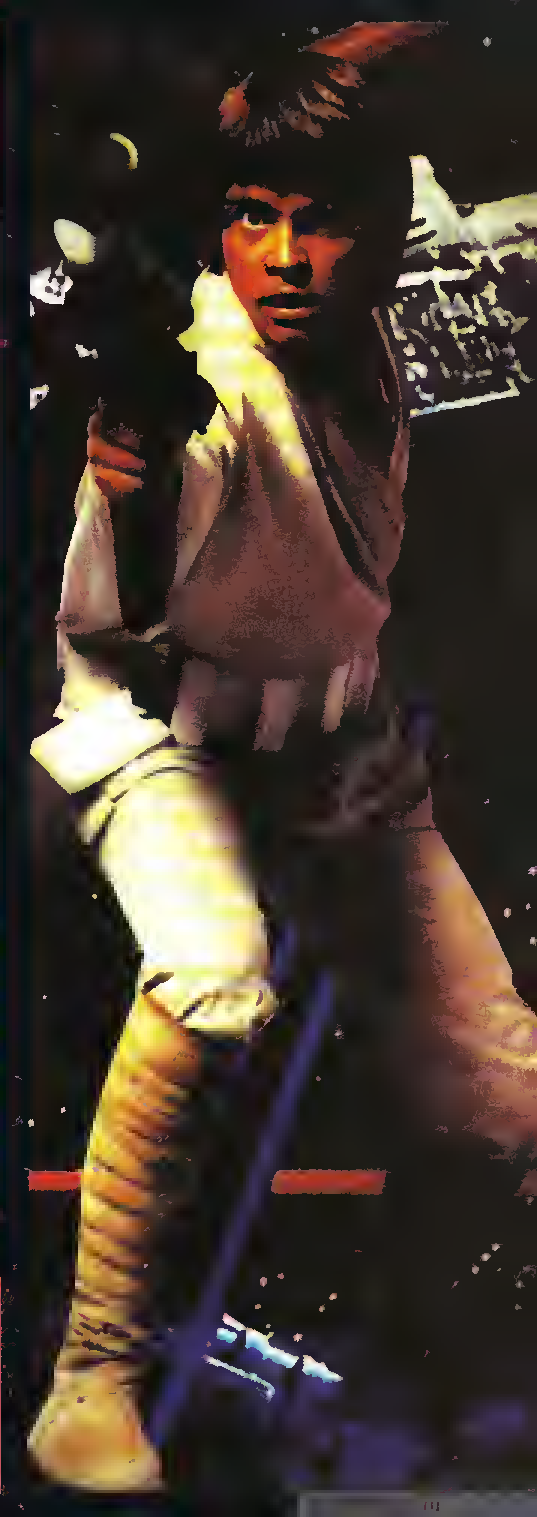
(не знаю, есть ли оно в природе), да и «экраничики» у каждого из гонщиков все учатся мелковатыми, простора маловато. Зато, как весело гонять в большой и приятной компании! Если же вы играете в одиночку (и только в этом случае), ваш пробег можно рассмотреть под всеми желаемыми углами. Вы управляете «телекамерой» и имеете возможность заказать повтор любого спорного момента. Скорость вдвое выше, кругов хоть почти столько же, сколько и в Super Mario Kart, зато четыре уровня сложности. И четыре различных кубка в качестве награды победителям соответствующих уровней! Но есть ли в этой игре такие трюки, такие хохмы, которые делают Super Mario Kart популярным не только у поклонников Проста и Сенны? Есть! Есть даже футбольные матчи, опять-таки на машинах! А без умения спихнуть соперника в овраг, просто невозможно выйти победителем. Есть, чем заняться на трассе, кроме как крутить баранку. Это просто магическая игра — играешь десятки партий, и интерес к ней ничуть не ослабевает. А музыка! В программу включены 12 прекрасных оригинальных мелодий, меняющихся в зависимости от персонажа, которые невольно продолжаешь мурлыкать, даже выключив приставку.

greatdragon.ru

# Star Wars: Empire strikes back

SUPER NINTENDO

Уплывает вдаль надпись «STAR WARS», гремят первые аккорды «Звездной симфонии». Так начинается вторая часть знаменитых «Звездных войн», в которой «империя наносит ответный удар» силам Союза Повстанцев. Вновь, восемь номеров «Dendy» спустя, мы встречаемся с любимыми героями: Люком Скайуокером, Леей Органой, Ханом Соло, Чубаккой. Их невообразимые приключения потрясают и по сей день.



*Через четыре часа база повстанцев должна подвергнуться штурму имперских войск. Вам, Люку, необходимо пробежать несколько километров до базы и предпринять контратаку, используя снегоход (snowspeeder), но это будет позже. Сейчас же перед вами основная цель – найти восстановители энергии (Power-Ups), чтобы сделать оружие еще более мощным, и определить место нахождения Тон-тона (снежной ящерицы, мех которой очень ценится в северном полушарии ледяной планеты Хот).*

## УРОВЕНЬ 1

Когда будете взбираться по большой дороге, идущей в гору, делайте небольшие прыжки при помощи этими зубчатыми хребтами, которые послужат вам "зонтиком от врагов". Стреляйте по диагонали вверх, чтобы отразить любое нападение.

Пока вы взбираетесь по этому склону, сверху будут катиться огромные снежные шары. Не попадайтесь под такой "комочек". Преодолев склон, вы оседлаете снежную ящерицу Тон-Тон, с помощью которой преодолеете следующую часть этапа.

## УРОВЕНЬ 2

Игра началась: включайте ваш верный лазерный меч, и вперед, прорубая дорогу сквозь рады снежных чудовищ. Вперед, и ничего не бойтесь, ибо, как говаривал старик Оби-ван Кеноби: "Силе всегда пребудет с Вами".

**Вы только что проникли в загадочное подземелье, из которого в разные стороны ведут отверстия-ходы. Пещера населена ужасными созданиями типа "йети" (снежного человека), оружие которых – ледяное дыхание. Когда вы встретитесь с одним из них лицом к лицу, немедленно его убейте, иначе тут же окажетесь обледеневшим или брошенным на пол, утыканный шипами, которые очень быстро отберут у вас всю энергию.**

### ВАМПА

Вампа — первый и самый простой босс, но для вас он может оказаться не таким уж безопасным... Он нападает следующим образом: бьет кулаком правой руки, затем отводит ее в сторону, после чего дует с такой убийственной мощью, что вы попадаете в снежную пургу, потом наносит удар левой рукой и снова дует со страшной силой. Однако его атаки всегда можно предугадать: если он бьет правой рукой, то отклоняйтесь влево, а когда бьет слева — уходите вправо. Когда он устраивает снежную пургу, не стойте под его головой, а сразу прыгайте на другую сторону и бейте саблей. Голова — его слабое место, поэтому стоит вам нанести несколько ловких ударов, и с ним будет покончено.

## ПЕЩЕРА 1

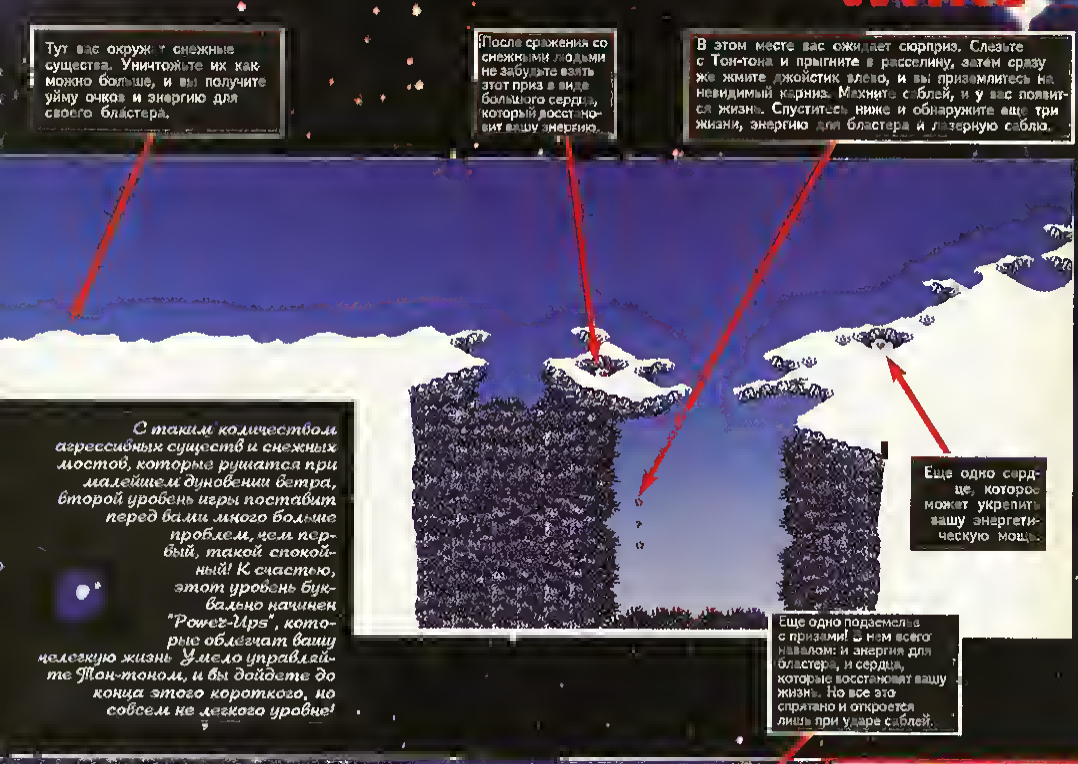
А тут всего навалом: и энергия для бластера, и сердца, которые восстанавливают вашу жизнь. Но все это спрятано, и откроется лишь при ударе саблей.

Видите этот маленький уступ? Отлично, тогда смело прыгайте на него, и в нише рядом вы найдете бластер, сердце и яблоки. (Тьфу! Это же не Аладдин).

Выстрелите в это место, и вы найдете жизнь и сердце.

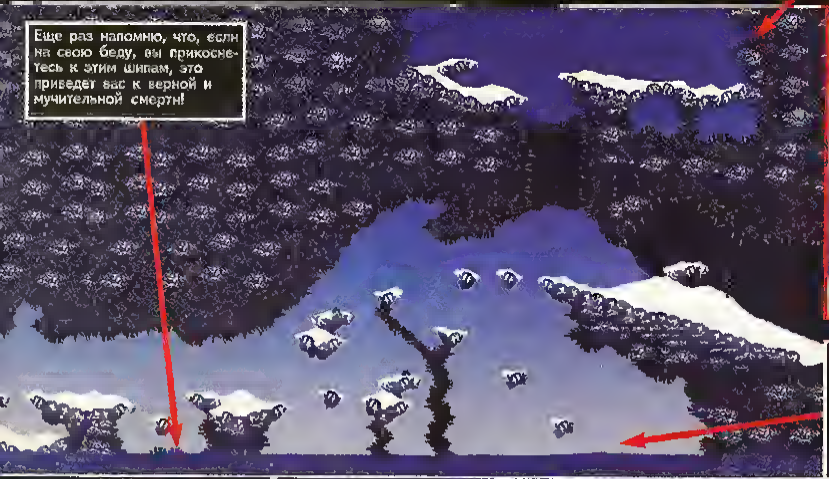
Прыгните прямо в эту дыру, и вас автоматически протолкнет в секретное подземелье, где очень много призов. А роль лифта выполнит поток теплого воздуха! Пополните свою жизнь при помощи очередного сердца!

# Super STAR WARS
# THE EMPIRE STRIKES BACK



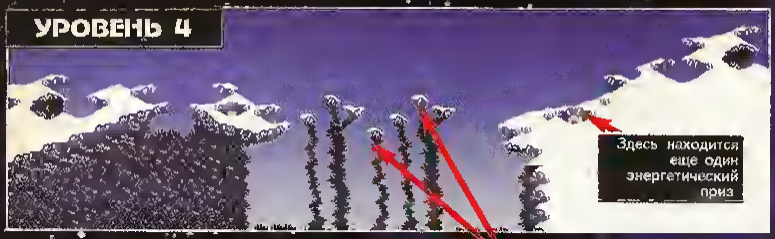

*С таким количеством агрессивных существ и снежных мостов, которые рушатся при малейшем дуновении ветра, второй уровень игры поставит перед вами много больше проблем, чем первый, такой спокойный! К счастью, этот уровень буквально начинен "Power-Ups", которые облегчат вашу нелегкую жизнь. Умело управляйте Тон-тоном, и вы дойдете до конца этого короткого, но совсем не легкого уровня!*

Еще одно подземелье с призами! В нем всего навалом: и энергия для бластера, и сердца, которые восстановят вашу жизнь. Но все это спрятано и откроется лишь при ударе саблей.



В этом месте, прямо над водой, находится энергия для бластера. Теперь у вас настолько мощное оружие, что вам не страшны даже ужасные Вампы.

# УРОВЕНЬ 4



Здесь находится еще один энергетический приз

*Очень сложный для Люка переход. Вам нужно перепрыгнуть через несколько пропастей, дно которых сплошь утыкано шипами, поэтому риск должен быть минимальным, ведь малейшая ошибка окажется для вас роковой. Вас также будет атаковать множество странных летающих существ, которые делают все возможное, чтобы испортить вам жизнь.*

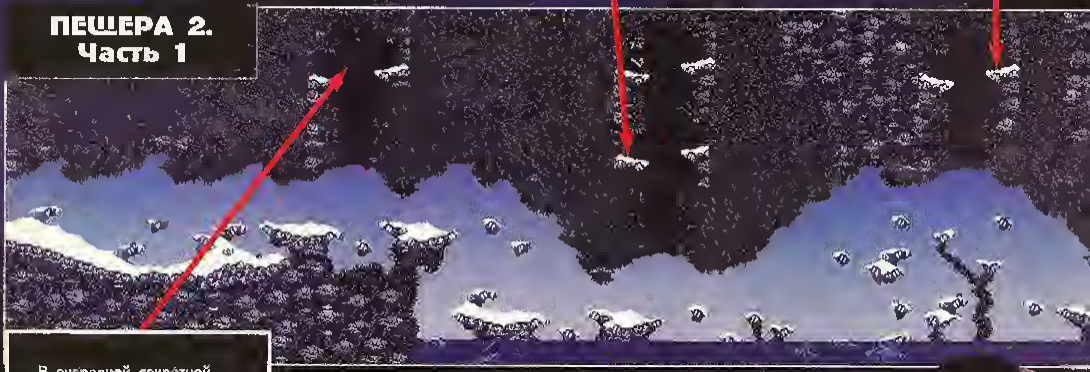
Эта серия платформ заставит вас попотеть! Они настолько узки, скользки и неустойчивы, что малейшее падение будет для вас смертельным!

**Если у вас слабые нервы, сейчас же отложите джойстик — этот проход вам не по зубам! В пещере все против вас! Полчища чудовищ, утыканные шипами полы и стены. Вам понадобится все ваше мужество, чтобы преодолеть этот уровень.**

Здесь вы найдете лазерную саблю, добавляющую здоровье, а этажом выше кучу сердец.

Тут вы получите плазменное защитное поле, хотя лезть сюда только из-за него...

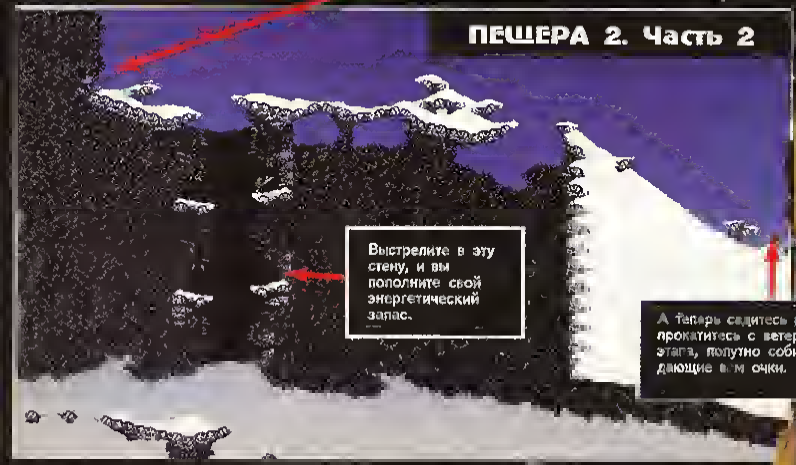
# ПЕЩЕРА 2. Часть 1



В очередной секретной пещере вы найдете жизнь.

Здесь можно набрать две дополнительные жизни. Для этого подпрыгните как можно выше влево, и вы найдете их на краю экрана.

# ПЕЩЕРА 2. Часть 2



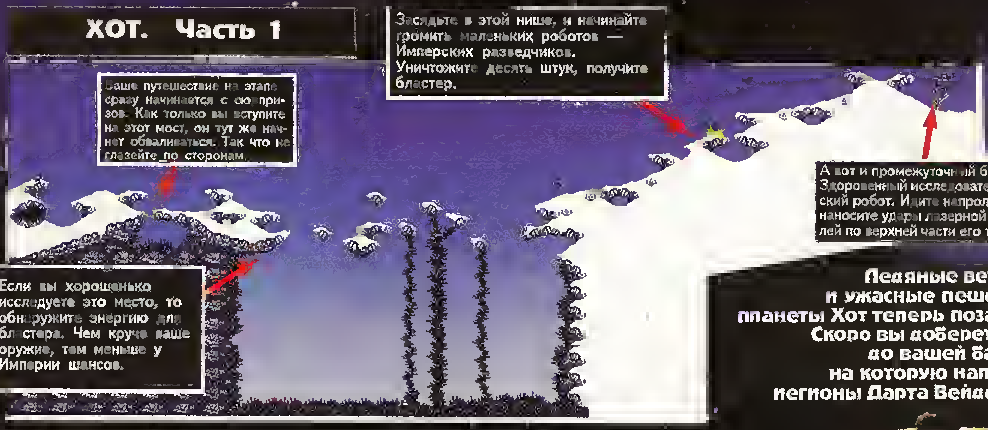
Выстрелите в эту стену, и вы пополните свой энергетический запас.

А теперь садитесь на эту глыбу и прокатитесь с ветерком до конца этапа, попутно собирая призы, дающие вам очки.

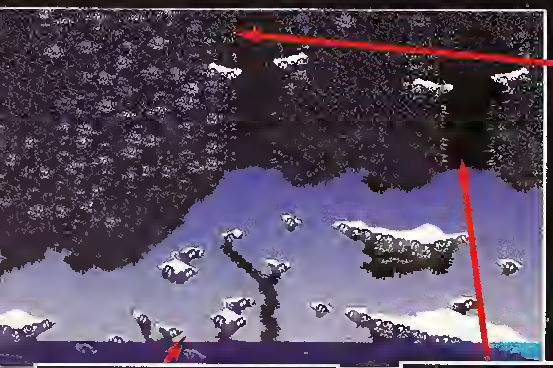


cheatland.ru

# ХОТ. Часть 1




**Ледяные ветры и ужасные пещеры планеты Хот теперь позади. Скоро вы доберетесь до вашей базы, на которую напали легионы Дарта Вейдера.**



Много предметов будут ждать вас в этой пещере, но будьте осторожны, вас здесь может схватить снежный человек по прозвищу Гюнтер Ужасный.

Super STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK

**Попав на атакованную повстанческую базу, вы должны будете отразить нападение целой орды имперских солдат. Используйте свою лазерную саблю, чтобы расправиться с этими волками, которые так и норовят вставить вам палки в колеса. Когда вы победите вражеского робота, он взорвется. Но ваша сабля — отличное оружие, размахивайте ей вокруг себя, и вы отобьете все осколки, как барон Мюнхгаузен — дважды!**

Очередной кусок скалы ждет вас, чтобы подвезти. Однако, на этот раз не к концу уровня, а к боссу, а может и к концу вашей героической жизни. Кстати, пока едете, пособирайте призы.

Повыше подпрыгнув на этом трамплине, вы сможете собрать максимальное число призов.

Если вы случайно упадете в ледяную воду, выбирайтесь из нее побыстрее, иначе несколько электрических скатов тут же с вами разберутся.

# ХОТ. Часть 2

## ИМПЕРСКИЙ РОБОТ-РАЗВЕДЧИК

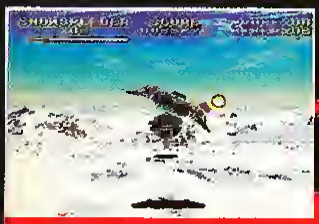
Перед вами робот-гигант, который может доставить уйму неприятностей, но, в то же время для классного игрока схватка не составит проблем. Есть два пути отправить его на свалку. Путь первый: блокировать сабли его выстрелы и посылать их обратно, а потом добить этого робота в "штыковой" атаке. Путь второй: нагло идти в атаку, не обращая внимания на свое убывающее здоровье. Вам предстоит еще раз драться с этим роботом, но его жизнь будет укорочена на половину. Вместо своих выстрелов он будет использовать [illegible]

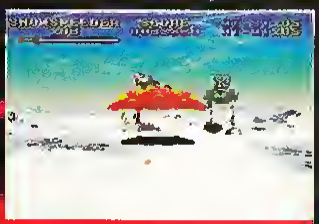
Не спутайте! Это не имперский робот-разведчик, а робот СЗРО, с которым вы знакомы по первой части "Звездных войн". Он, конечно, излишне говорлив и малость самовлюблен, но друг он верный, а главное, проверенный в боях. Взгляните, каков красавец! Смотрите, не повредите его в ныну сражений. Что же касается имперского робота, то, несмотря на его мощь, учтите, что это лишь неприятельский авангард. Поэтому, используйте любую возможность восстановить жизненные силы и пополнить боезапас.

## БАЗА ПОВСТАНЦЕВ-1

Если вы разнесете бластером такой ящик, то в его обломках найдете нечто полезное

Бег по коридору закончен, и вы усаживаетесь на воздушный мотоцикл для того, чтобы преодолеть ангар базы.





## ХОТ. Часть 3. Битва на снегоходе

Этот этап состоит как бы из трех частей-миссий. В первой миссии вам предстоит разделаться с мобильными частями Имперских сил. Это роботы-разведчики и мотоциклисты. Роботов уничтожайте, летя им "в лоб", а мотоциклистов просто преследуйте и расстреливайте. Вторая миссия — уничтожить пятерку AT-ST (всеземельных разведывательных машин). Влетите в их скопление, постреляйте и, набрав скорость, уходите, затем развернитесь и продолжите атаку. Повторите это несколько раз и перейдете к последней миссии. Вам надо уничтожить бронированные транспорты — AT-AT. Помните, в фильме ведомый Люка Уидж захватывает ноги машины при помощи троса с гарпуном, делает несколько витков, и она падает на землю. Так же поступайте и вы: подлетите к машине и постарайтесь зацепить трос за ногу Хоудна. Несколько витков (после каждого полного витка вы услышите звук), и машина рухнет на землю. После уничтожения пятой машины, достаточно приблизиться к последней, и этап завершен.

greatdragon.ru

# Super STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

Когда вы будете проходить около двери, на вас непременно свалится лампа. Аккуратнее с электробытовыми приборами

Эти мины-ловушки причиняют наибольший вред, и поэтому, уничтожайте их в первую очередь.

Эти летающие роботы не очень-то вам страшны. Один хороший удар саблей — и с ними покончено!

Поездка будет непростая. Вас постараются перехватить имперцы, восседающие на таких же мотоциклах. Но у вашей машины есть прекрасное оружие — ионная пушка. Жмите кнопку стрельбы, и ни один имперец к вам не приблизится.

Солдаты постоянно скидывают мины со своих мотоциклов, а потому надо быть осторожным, вдруг невзначай заденешь? Кроме того, мины еще и стреляют (во, до чего техника дошла!), и под их огонь попадать нежелательно

Ну, наконец-то, цель вашего путешествия Повстанческий снегоход. Вы садитесь в него и на скорости вылетаете из ангара

## СНЕГОХОД

Теперь вы видите снегоход не сзади, а с боку. Ваша задача — прорваться к последнему имперскому ходуну и уничтожить его. Однако это не так-то просто сделать. Для начала вас будут атаковать солдаты на мотоциклах. Затем нападут имперские штурмовики, летящие на реактивных ранцах. Ваша задача — не пропустить не одного из них себе в хвост. Если все же один из них туда прорвался, то опуститесь к земле, подождите немного, пока штурмовик выстрелит, затем он снова окажется перед вашим снегоходом. Тут вы, не мешкая, его и уничтожите.

## СНАРУЖИ AT-AT

Еще немного пролетев на своем снегоходе, вы падаете, и дальше придется продираться своим ходом. Вскоре вы уже у бронированного транспорта. Теперь нужно забраться наверх по его ногам как можно быстрее, иначе вас спихнут вниз, и придется начинать все сначала. На верхней платформе вас атакуют два гренадера. Не обращайте на них внимания, ваша цель — дверь, которую они охраняют. Последний рывок, и вы уже внутри этой огромной машины.

## ВНУТРИ АТ-АТ

Теперь вы находитесь внутри Имперского Ходуна. Он весь прямо-таки напичкан оборонительными системами и солдатами. Осторожней продвигайтесь вперед, чтобы попытки спасти повстанцев не привели и вас, и них к фатальному исходу.

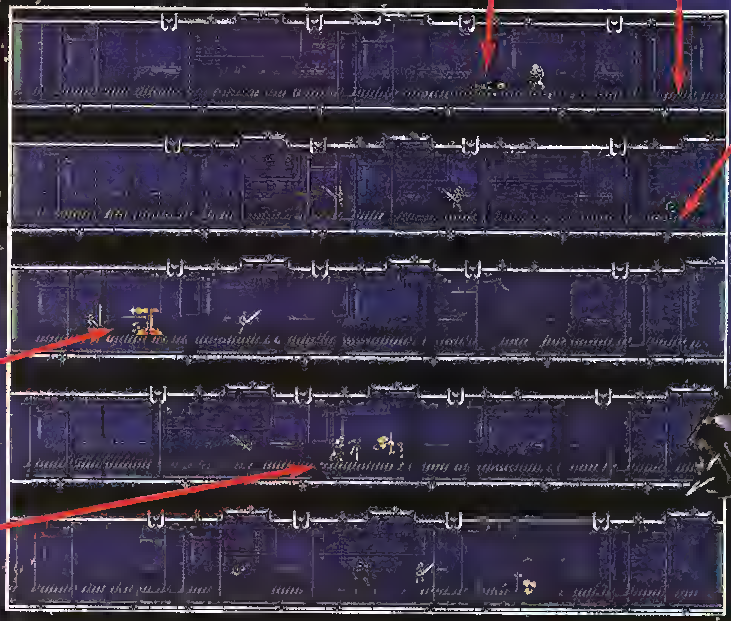
В этом месте вас поджидает гренадер, укрывшийся щитом. Как только он откроется для броска, не медлите.

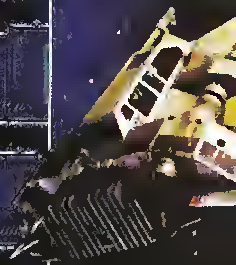
Последняя дверь, которая выведет вас наружу.

В таких туниках могут находиться скрытые призы. Открывайте их, как обычно, выстрелив бластером в пустоту, или рубанув саблей. Такие места чаще всего охраняются. Избавившись от охраны тоже можно получить нечто интересное.

Для того, чтобы уничтожить эту пушку, встаньте перед ней и поставьте блок. Разряды будут отражаться от лазерного лезвия и лететь обратно.

Этот имперец стреляет самонаводящимися ракетами. Прыгните ему за спину и рубаните саблей. Полетит, только подбирай.





# Super STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

## ОХРАННИК АТ-АТ

После того, как вы вошли в последнюю дверь, вы оказываетесь в дальней части корпуса "Ходуна", и от босса вас отделяет всего несколько шагов. Но не спешите встретится с ним. Лучше обдумайте свою тактику. Самый простой и безопасный путь: это забросить термальный детонатор прямо над боссом. Чтобы детонатор добыть, надо уничтожить солдат-штурмовиков до тех пор, пока один из них сам не даст его вам. Взорвав его, вы сразу же покончите с "Ходуном". Если у вас нет детонатора, то, используя бластер, уничтожайте пушки одна за другой, начиная с той, что слева. Второй способ больше подходит для "орлиных голов".

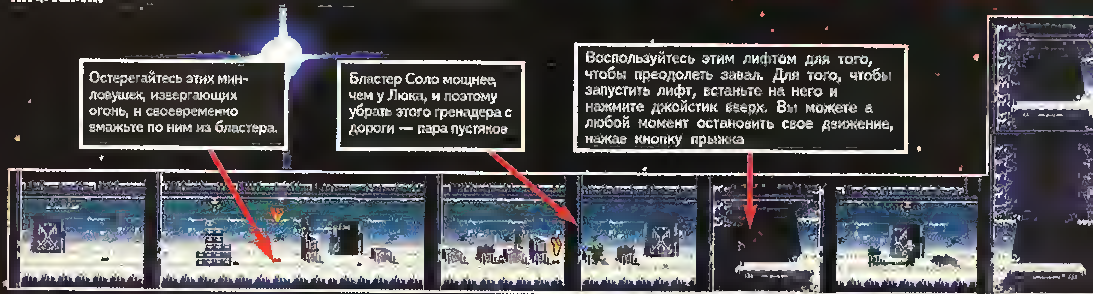
## БАЗА ПОВСТАНЦЕВ-2

**Вторая половина повстанческой базы также изобилует трудными моментами. Кроме того, что вас непрерывно атакуют имперские солдаты, в ее коридорах нетрудно забиудиться! Для спасения вам придется воспользоваться многочисленными лифтами.**

Остерегайтесь этих минловушек, извергающих огонь, и своевременно смажьте по ним из бластера.

Бластер Соло мощнее, чем у Люка, и поэтому убрать этого гренадера с дороги — пара пустяков

Воспользуйтесь этим лифтом для того, чтобы преодолеть завал. Для того, чтобы запустить лифт, встаньте на него и нажмите джойстик вверх. Вы можете в любой момент остановить свое движение, нажав кнопку прыжка



# БАЗА ПОВСТАНЦЕВ-2. Продолжение

**Вам предстоит преодолеть это помещение для того, чтобы добраться до другого лифта. Если у вас проблемы со здоровьем, то, уничтожив тройку солдат, вы их быстро разрешите.**

Если вам мало призов сделайте остановку на этом этаже. В самой дальней его части вы найдете заряды для бластера

В этом тупике вы найдете бластер и защитное поле

Для того, чтобы восстановить свои силы, встаньте перед этой дверью и начните отстреливать солдат, когда они оттуда будут выходить. После своей смерти они могут оставить сердца.

Взорвав этот ящик, вы получите дополнительные гранаты и энергию для бластера.

На потолке находится автопушка. Для того, чтобы ее уничтожить, выстрелите пару — тройку раз по диагонали

В этом месте Хана поджидает солдат, укрывшийся за стальным щитом, плюс ко всему, он еще вооружается гранатами. Гранаты Соло против этого мужика бесполезны. Станьте рядом с ним вплотную, и, как только этот солдат приподнимет щит, стреляйте.

Уничтожая поштучно Имперских солдат, можно набрать кучу призов.

Вам предстоит преодолеть это помещение, чтобы добраться до другого лифта. Если у вас проблемы со здоровьем, то, уничтожив тройку солдат, их удастся быстро разрешить

Окончание следует.



Duck Wader

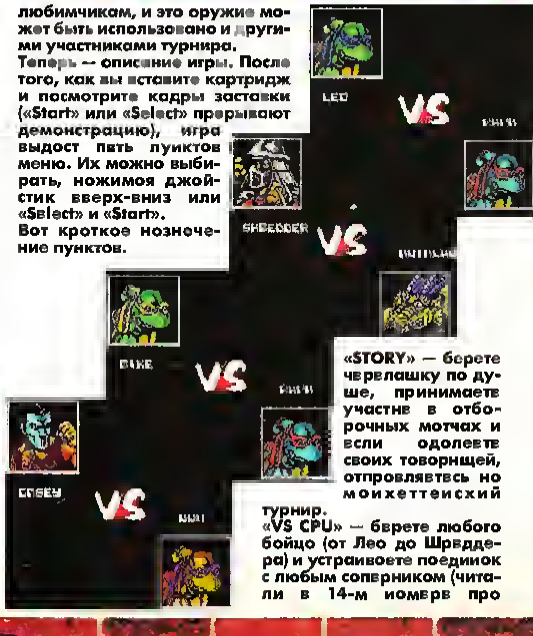
## G. Dragon РЕКОМЕНДУЕТ...

Единоборство с компьютерными противниками — вещь чрезвычайно занятная и полезная. Когда неприятель силен не числом, а умением, игра получается не только разнообразной, но и поучительной. Ведь, если неприятности наваливаются не все сразу, да еще и жизненная энергия восстанавливается после каждой схватки, появляется интерес не просто дожить до очередного этапа, а одержать элегантную победу с подавляющим перевесом. То есть получается примерно такая задача: «Некая программа управляет действиями вашего противника. С одной стороны, розработчики этой программы вряд ли хотели создать нечто абсолютно непреодолимое (наподобие безнадежно сломанного картриджа). С другой стороны, они вряд ли учли все тонкости, и поврияко найдутся такие ситуации, в которых противник будет выглядеть полным идиотом. Требуется определить сильные и слабые стороны противника, чтобы победить его легко и непринужденно». Вот и все, а дальше — джойстик в руки и полное свободо действий. Как нажмешь, так и получится. Благодаря этой самой свободе и простоте управления, осваивать довольно-таки сложные игры значительно легче, чем учить учебники. Даже в самых простых задачниках все жестко предопределено, а ответы могут быть только правильные (за них хвалят) и неправильные (за них ругают). А в играх все испытываешь сам, и любой ответ — правильный: победил —молодец, проиграл — не беда, надоело — смело выключай. Будь в школе такие порядки, уверен, что учиться было бы даже приятно. Но мечты перевести учителей в такой режим работы вряд ли сбудутся, зато мечты владельцев 8-битных приставок играть в боевики, не уступающие (хотя бы по замыслу) играм более мощных приставок, похоже, сбываются...

Ну сколько можно терпеть мелкие покости Шреддеро, ивужели у этого злодея нет чувство собственного достоинстяа? Если он не сопливый губошлеп, пусть выйдет но честный поединок! «Видео-Асс» Dendy №13 уже поведал о там, кан 16-бнтные черепошии попали но турнир бойцов в измерение Инс. И вот недавно их 8-бнтных собратья получили приглашение от Шреддеро поучаствовать но улицах Моихеттена в необычном турнире. Но этот роз вопрос стоит не о жизни или смерти одного ниндзя (пусть даже это сом Сллинтер), а о честн всей шхолы. Шреддер постарался не доть червлашкам ни единого шенсо но победу: во-первых, он начисто «забыл» приглосить их Учителя; во-вторых, в турнире имеет право участвовоть только один, самый достойный ученик крысы-мутоита; и, наионец, в-третьих, прежде, чем прндет время меряться силоми со Шреддером, надо победить двух других участников турниро — маньяно Кейси и огнедышащего Хотхедо (токой небольшой дрокончин из одноголовых). Риск велих, но ведь Шреддер только и хочет, чтобы черепошии спасоволи леред трудностями. Нет, решено, будем дроться. Осталось определить, кто же сомый достойный: Лео, Раф, Мойи, а может быть, Дои? Выход адии — пусть достойнейшего определят отборочные матчи. Сплинтер ие остался в стороне от забот своих ученихов. Он взялся вбрасывать но ринг специольные шоры. Тот, кто возьмет токой шор, сможет «выстрелить» в противника энергетическим зарядом. Провда, с Учителя, видимо, взяли честное слово не «лодсуживать» любимчикам, и это оружие может быть использовано и другими участниками турнира.

Теперь — описание игры. После того, как вы вставите картридж и посмотрите кадры заставки («Start» или «Select» прерывают демонстрацию), игра выдост пять пуиктов меню. Их можно выбирать, ножимоя джойстик вверх-вниз или «Select» и «Start».

Вот кроткое нозначение пунктов.




«STORY» — берете черелашку по душе, принимаете участие в отборочных мотчах и если одолеете своих товорнщей, отпровлятвсь но моихеттеиский турнир.

«VS CPU» — бврете любого бойцо (от Лео до Шреддера) и устраиваете поединок с любым соперником (читали в 14-м иомерв про



gamedragon.ru

«MIRROR MATCH» в 16-битном «Mortal Combat»? Здесь можно организовать то же самое!). Назначив бойцов, можно, нажимая вправо или влево, выбрать место поединка («WATER FRONT», «PIRATE SHIP», «DOWN TOWN» или «SEWER»), а, нажав вверх, регулировать силу ударов каждого бойца от 1 до 7 (здесь приходится пользоваться обоими джойстиками).

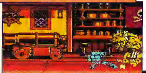
«VS PLAYER» — почти как «VS CPU», но здесь состязаются два человека с разными джойстиками.

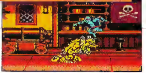
«TOURNAMENT» — этакий небольшой турнирчик для четырех участников. Отбор персонажей совершенно произволен, кроме маленького ограничения: в состязании может принять участие только один Хэтхед. Разработчики игры хотели сделать так, чтобы драконы вообще ни при каких обстоятельствах не могли бы сойтись в «товарищеском» поединке, потому что, когда два таких монстра качаются двигаться одновременно, изображение фигур мигает самым причудливым образом. Однако, в пункте «VS COMPUTER» программа не учитывает всех тонкостей, и там можно схитрить, на здесь хитрости не предусмотрены. Любой участник может быть либо человеком (пункт «MAN», можно даже записать четыре буквы своего имени), либо компьютерным бойцом (пункт «CPU»). Подбор бойцов выполняется при помощи джойстика и кнопок «A» или «Start», а кнопка «B» или «Turbo B» отменяет сделанный выбор. Прорвавшиеся в финал турнирчика советую проверить, а тот ли джойстик у вас в руках: во время последней разборки победитель первого боя слушается левого джойстика, победитель второго — правого независимо от того, какие джойстики управляли ими действиями во время полуфинала.

«OPTION» — сборище всякими возможностей. Здесь пункты выбираются, нажимая вверх, вниз, вправо или влево, а также кнопками «A» и «B». Выйти из этого меню можно, нажав «Start» или «Select» или выбрав «EXIT». Вот список возможностей: «DIFFICULTY» — уровень сложности («HARD» — самый сложный и без «CONTINUE», «NORMAL» — одно «CONTINUE», «EASY» — самый простой, два «CONTINUE»); «BGM» — «B» запускает выбранную (джойстик вправо или влево) мелодию или звуковой эффект, а «A» их прерывает; «SPEED» — скорость передвижения бойцов («NORMAL» — нормальная; «TURBO» — сумасшедшая); «TIMER» — время поединков для пунктов «VS PLAYER» и «VS CPU» (45, 60 или 99 секунд, а «лежачая» восьмерка — бой идет неограниченно долго, вплоть до нокаута). Несколько слов о каждом персонаже. Больше всего я люблю такие победы, которые можно одерживать, не пользуясь суперразмахнастями и, даже, энергетическими выстрелами (но, все-таки, полезно знать, что шар с пола берут, нажимая вниз + «B», стреляют — вниз, в сторону противника + «B»). Поэтому любителям экзотики лучше перечитать опубликованные в 14-м номере советы Александра Никитчика, а в дальнейшем следующим набором: «B» или «Turbo-B» — удар ногой, «A» или «Turbo-A» — удар кулаком, джойстик вверх, вверх-влево или вверх-вправо — прыжки, джойстик вправо или влево + удар кулаком — бросок, джойстик вниз + удар ногой — подножка, джойстик от противника — отход назад и верхний блок (то есть блокировка ударов в верхнюю часть корпуса), джойстик от противника вниз — нижний блок (то есть блокировка любых ударов). Впрочем, не очень-то надейтесь на несокрушимость защиты. Суперудары и энергострелы убавляют жизненную энергию (правда, немного) даже, если вы поставили блок, а единственная защита от броска — или бросить соперника раньше, чем он тебя, или все время держаться на приличной дистанции. Если быстро дважды нажать джойстик в сторону противника, ваш боец побежит и, вместо удара кулаком или ногой, проведет мощную атаку в горизонтальном полете, на такой атакой лучше не пользоваться — велик риск нарваться на бросок. Поединок с каждым противником длится до двух побед. Победителем



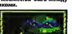
greatdragon.ru





считается тот, у кого к концу раунда остается больше жизненной энергии. Как видите, управление и правила сильно напоминают «Street Fighter» (правда, там «A» и «B» действуют наоборот), однако, на этом совпадения и заканчиваются. Ведь Лео, Раф, Майк, Дон и Шреддер — последователи секретной школы ниндзюцу, стиль которой неведом «уличным бойцам». Главное оружие ниндзи не сила, а умение и терпение: они ашиваются на пределе досягаемости, в случае малейшей опасности ставят блок и выжидают момент для неожиданной и мощной атаки. Кейси тоже пытается так драться, но не всегда может сдержать темперамент. Вот только Хотхед действует напролом, но это он от собственной крутости — одним дыханием кому хочешь задаст жару! Основной принцип, позволяющий одерживать победу за победой — не соваться куда попало, очертя голову. Дайте противнику возможность раскрыть свои таланты, и тогда он будет беззащитен перед вашей контратакой. Некоторое представление о расстановке сил нам даст таблица мегатурнира. Чтобы получить такую таблицу, я, при помощи пункта «TOURNAMENT», провел множество боев между всеми компьютерными противниками.

Лео. Этот боец уникален. Сами посудите — когда им управляет компьютер, он не представляет серьезной опасности, но если вы хотите без труда отдубасить всю компанию Шреддера, смело берите Лео, и вот почему. Представьте,



что противник, как всегда, что-то замышляет, маяча на пределе вашей досягаемости. Внимание, проводим подножку. Лео прямо-таки ложится на спину и скользит, выставив ногу. Предусмотрительный враг клюет на нашу демонстративную атаку и ставит блок. Теперь нужно действовать быстро, пока неприятель не перехватил инициативу. Еще одна подножка, мы подбираемся вплотную, сгребаем соперника в охапку и делаем бросок! Теперь чуть-чуть подождите, и, пока противник окончательно не очухался, повторите подножку, навязывая ему роль обороняющейся стороны. Это довольно легко получается с любым ниндзя, иногда трюк прекрасно проходит с Хотхедом, но ловкого Кейси так не облапошишь — он сам бросаться мастак. Зато Кейси нетерпелив, а опытный ниндзя знает, как использовать эту слабость врага. Сразу после начала матча ставьте нижний блок. Кейси начнет суетиться и бегать взад-вперед. Спокойно, рано или поздно он попытается подбежать и сделать бросок, вот тут-то и надо его опередить молниеносным ударом кулака. Обломавшись, противник попробует прыжки. Блокируйте его вверху, а приземляющегося неподалеку неприятеля отбрасывайте ударом кулака или ноги. Если все делать правильно, Кейси будет в проигрыше, даже если продержится до конца раунда. Хотхеда Лео может победить, следуя той же тактике, что и остальные черепашки (об этом ниже), а как обходиться с ниндзя по имени Шреддер, думаю, и так ясно.

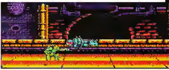
Просто, в самом начале матча изобразите отступление и, когда враг погонится следом, переходите к тактике подножек. Для победы над компьютерным Лео полезно помнить, что его «фирменная» подножка — довольно слабый удар, если за ним не следует мощный бросок. Сразу после начала раунда ставьте нижний блок и начинайте делать подножки. Лео сначала побегает, подумает, а потом, получив несколько раз по ногам, начнет скользить на панцире. Даже при честном обмене такими ударами, Лео теряет больше нашего. Если же противник увлечется, то очередная подножка отправит его в нокдаун. Быстрей подбегайте и, пока он не очухался, трясите от всей души.

Раф — очень серьезный противник. Объясняется это не только его умением, но и тем, что игра (в отличие от честного Сплинтера) нагло подсуживает своему компьютерному любимчику. Вы читали про

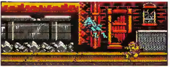
его супврудар головой и горизонтальном полете? Думаете, это так же, как у таиланд-ца из «Street Fighter 2», мол, взял и полетел. Нет! Все

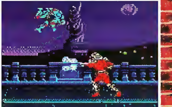


greatdragon.ru



# Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters





начинается с того, что, после продолжительных маневров, Раф садится. Вы, естественно, атакуете в прыжке, а он вдруг решает сделать сальто и продемонстрировать свой коронный. Однако, поскольку вы в это время уже приземляетесь у него за спиной, получается так, словно это сальто — не подготовка к удару, а сам удар. То есть, вы отлетаете со здоровенным синяком, а Раф остается на месте, как будто никуда лететь и не собирался. Бывали случаи, когда я приземлялся на пятки летящего головой вперед врага. Эффект такой же безрадостный. Единственное утешение — что это безобразие можно прерывать метким ударом кулака или ноги по голове налетающего противника. В общем, чтобы одолеть Рафа, рекомендую соблюдать следующий ритуал. Как только начнется раунд, прыгайте ему навстречу. Если повезет, вы приземлитесь у него за спиной, а Раф ответит мощным и медленным ударом кулаком в пустоту у себя над головой. Пока он так выпендривается, попробуйте бросок. Если же повезет не очень, и противник применит другой удар, угостите его парой подножек и уходите в нижний блок. Но, как ни странно, иногда лучше всего получается, если вы немного просчитались и, оказавшись за спиной противника, увидели, что он слишком далеко, и успеет завершить свой медленный мощный удар раньше, чем вы подбежите для броска. Прыгайте через него опять, и, одновременно, бейте кулаком.

Иногда же, взлетая, можно задеть Рафа по голове. Он, конечно, возмутится и опять ответит ударом в пустоту, а вы вновь окажетесь у врага за спиной. В подобную ситуацию может запросто попасть любой компьютерный противник, и, хотя происходит это, по большей части, случайно, и сколько будет продолжаться такой цирк заранее сказать невозможно, но так можно и по кумполу врагу, как следует, настучать, а потом еще и бросок умудриться сделать. Однажды я выиграл раунд за 15 секунд таких непрерывных прыжков, но это мне просто повезло.

Как правило, рано или поздно развлечение с Рафом заканчивается, и начинается позиционный бой. Садитесь в нижний блок, ждите, пока он подбежит (или подлетит) на подходящую дистанцию (слишком близко не подпускайте — бросит!), и бейте кулаками и ногами (играющим на уровнях «EASY» и «NORMAL» советую проводить не менее двух подножек, иначе противник запросто отбивает ударом ноги в прыжке вашу последующую атаку). После такого угощения Раф ставит нижний блок. Не теряя времени, прыгайте, бейте кулаком и, после приземления, снова добавьте подножками. Правда, иногда противник из своего блока проводит суперудар, но это случается крайне редко, так что рискнуть стоит, тем более, что долго на одном только нижнем блоке не продержишься — рано или поздно Раф подберется слишком близко и проведет-таки бросок. Иногда поединок удается выиграть, отступая после каждой своей контратаки и вынуждая противника бежать за следом и нарываться на очередной контрудар, но враг постепенно приноравливается к этой тактике и начинает проводить броски, а это, сами понимаете, чревато...

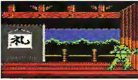
Майк просто помешан на суперударах, но, в отличие от Рафа, если он соберется показать себя во всей красе во время вашей атаки, его вполне можно «убедить» метким ударом отложить эти замыслы до более благоприятного случая.

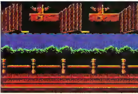
Каждый раунд советую начинать прыжком с ударом кулака. Если же во время боя между вами окажется слишком большое расстояние, и Майк все-таки выпалит суперудар, не пытайтесь отбивать его сразу.

Подождите в блоке, пока боевой запал противника не пойдет на убыль, после чего бейте кулаком, и, пока он не решил, что делать дальше, опять можно попробовать атаку в прыжке. Майк действует честнее Рафа, он как бы говорит: «Ладно, ты уже показал, что умеешь навязывать свои правила и обходить чужие. Теперь посмотрим, каков ты сам по себе. Ну-ка, развернись, можешь вести себя агрессивно и непредсказуемо, но если у тебя в башке одни лишь пустые правила, я прочищу остатки твоих мозгов!»



greatdragon.ru





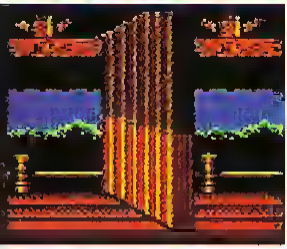
Дон — самый медлительный противник, его суперудары с подножкой напоминают налетм Рафо, но сразу отбить их невозможно, а против подножек помогает только нижний блок. Дон предпочитает атаковать с большой дистанции.
Отсюда сразу получаем две тактики. Первая — сидеть все время в нижнем блоке и отбиваться (в этом отношении суперудары Дона напоминают выпады Майко — сидишь, выжидаешь, потом отбиваешь). Вторая — после первого же обмена ударами начать бегать вслед за отступающим Доном и, перепрыгивая его (для этого во время прыжка надо продемонстрировать удар, неважно ногой или рукой, — Дон перестанет пятиться, поставит блок, и вы приземлитесь за спиной врага), регулярно доставать подножками. Получится так, что противник ведет себя не умнее круглого идиота, и вы «пасете» его по рингу, как овцу. Иногда такая тактика годится и для Лео, но там благоприятная ситуация складывается не всегда, а здесь эта работает железно. Поединок с Доном — не только лишний шанс продемонстрировать свою непобедимость, но и возможность получить ценный урок. Смотрите, если противник напрыгивает и невозможно заранее угадать, с какой стороны от вас он приземлится, лучше не терять время на мощный и медленный удар кулаком вверх, а попробовать подножку. Добавлю от себя, что с таким же успехом можно, сидя в нижнем блоке, бить кулаком в сторону.
После побед в отборочных матчах, ваш герой получает возможность подзаработать премиальные очки в «BONUS GAME».

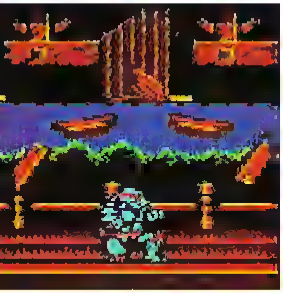
Для этого нужно проломить пять стен. Рекомендую пользоваться исключительно ногами. Бейте, напрыгнув на стену, а приземлившись, врежьте еще разика четыре и снова напрыгивайте. Ни одна преграда не выдержит больше 11 ударов ногой, а оставшиеся после разгрома стен секунды превратятся в приятную добавку к вобранным в бою очкам.
Теперь характеристики участников манхеттенского турнира, против которых вам придется выступать, если, конечно, вы пройдете отборочный турнир.

Кейси. Очень нервный и нетерпеливый противник. Близко подходить к нему не стоит — бросается он очень ловко — но прыжки с ударом кулака и последующие подножки (только не для Лео!) вполне подходят. Когда, после очередного такого наскока, враг отлетит вдаль, не торопитесь повторять успешную атаку. Дайте нетерпеливому Кейси возможность двинуть кулаком в пустоту, после чего уж можно и запрыгивать — темпераментный боец вряд ли догадается повторить свой удар и снова огребет килограмм ваших подножек. А еще с Кейси хорошо драться в воздухе. То есть, если вы подпрыгнете одновременно с ним и как следует вмажете, он сразу забудет, зачем отрывался от земли. Впрочем, тем, кто не любит много бегать и прыгать, могу порекомендовать придерживаться тактики Лео, причем, если ваш герой не Лео, можете смело следовать урокам Дона и пользоваться подножками.
Хотхед. Сразу после начала раунда начинайте отступать, пока дракон не подбежит поближе. После чего, тресните его кулаком и ставьте нижний блок. Хотхед,



www.greatdragon.ru





**МЕГАТУРНИР КОМПЬЮТЕРНЫХ БОЙЦОВ**
**(каждый поединок я проводил дважды, меняя бойцов местами)**

| | Лео | Раф | Майк | Дон | Кейси | Хоткед | Шреддер |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Лео | X | 1:2 | 1:2 | 0:2 | 0:2 | 0:2 | 0:2 |
| Раф | 2:0 | X | 2:0 | 2:0 | 2:0 | 1:2 | 0:2 |
| Майк | 2:1 | 1:2 | X | 0:2 | 0:2 | 0:2 | 0:2 |
| Дон | 2:0 | 1:2 | 2:1 | X | 0:2 | 0:2 | 1:2 |
| Кейси | 2:0 | 1:2 | 2:1 | 2:0 | X | 1:2 | 0:2 |
| Хоткед | 2:0 | 2:1 | 2:1 | 2:0 | 2:1 | X | 1:2 |
| Шреддер | 2:0 | 2:0 | 2:1 | 2:1 | 2:0 | 2:1 | X |

**Занятые места**
**1 место — Шреддер**
**2 место — Хоткед**
**3 место — Раф**
**4 место — Кейси**
**5 место — Дон**
**6 место — Майк**
**7 место — Лео**

конечно же, решит развернуться вовсю и дыхнет огнем. Подождите, пока огненная струя не начнет спадать, а затем напрыгивайте на чудовище и бейте купаном. Как только приземлитесь, добавьте дракону пару подножек, после чего опять быстро напрыгивайте. Если Хоткед умудрится отбить ваш прыжок, поступайте так же, как в начале раунда. Опыт показывает, что чудовище загибается после девятого полноценного наскока. Лео может с успехом пользоваться своими подножками и бросками, если будет действовать быстро, как искушая судьбу под драконьим носом.

Шреддер — противник сильный, но трубоко несчастный. Он никак не может забыть нанесенных черепашками обид и частенько демонстрирует суперудар «огненные купаки», как бы пытаясь доказать, что на этот раз он так просто не сдастся. Желание покрасоваться его и губит. В начале раунда прыгайте на Шреддера, одновременно нажимая удар купаком — или противник отребет сразу, или появится превосходная возможность сделать бросок. После первой стычки ставьте верхний блок и отступайте назад на расстояние прыжка. Если Шреддер моментально не ответит «огненными купаками», значит он отделается или бросает сгусток энергии на землю, или чем-нибудь совсем уж безвредным. В этом случае можно, не дожидаясь ответа, напрыгнуть с ударом купана и, добавив одну-две подножки, скова отступить для прыжка, и если противник атобет ваш наскок, не отчаивайтесь — после этого он частенько применяет «огненные кулаки», и появляется шанс отыграться. Когда Шреддер делает огненный суперудар, надо подгадать момент для контратаки (этому можно научиться в пункте «VS CPU»), чтобы треснуть врага купаном по башке нан раз в тот момент, когда он закончит демонстрацию своей силы. После этого добавьте пару подножек и вновь отступите с верхним блоком. Иногда, получив нахлобучку, практически повторяет «огненные купани», и вы, уйдя на безопасную дистанцию, успеете провести еще одну контратаку. Иногда же Шреддер пытается догнать отступающего врага и провести бросок, однако это намерение легко остановить ударом кулака. Несколько раз я был свидетелем того, как Шреддер пытался пол-экрана и добирался до самого края ринга, однако «прыжковая» дистанция не позволила догнать противника и выяснить, можно ли его «пасти».

Напоследок, совет на самый крайний случай — если вы вплотную приперты к углу ринга, плюйте на удары и пробуйте бросок. Вместо паролей и бесконечных «CONTINUE», в игре есть чрезвычайно полезный секрет, которым поделились Тарас и Стас Комразы в «Видео-Асс» Dendy №14. Любителям прихвастнуть советую выиграть мой-кеттенский турнир на уровне сложности «NORMAL» — том проигрываются все финальные заставки и можно, не торопясь, позвать родителей, чтобы они вспасть и полюбовались последней картинкой (на других уровнях сложности это невозможно).

Только не подпускайте нн (родителей) слишком близко к экрану телевизора — это не только вредно для их здоровья, но представляет непосредственную угрозу жизни — прочитайте подпись, предлагающую попробовать свои силы на уровне «HARD»!



greatdragon.ru

# РИНГ

## На ринг вызываются: NBA Basketball и Super Basketball.

В правом углу ринга находится уже бывалый, старый, хотя, может, для кого-то и новый, знакомый Super Basketball. В левом углу разминается перед боем совсем новый, не объезженный, не испытанный, еще зеленый боец — NBA Basketball. По названиям этих игр можно сразу решить, что обе они супер крутые, как игры первенства NBA по баскетболу («NBA — это просто фантастика!», помните?) Но посмотрим по окончании поединка, как они оправдают свои столь громкие имена!

### NBA Basketball

Кто не знает баскетбола?! Да больше, чем уверен, что все в той или иной степени слышали про столь великую и популярную игру. Ну, конечно, каждый по-своему. Кто мастер, без промаха кладущий мячи из трехочковой зоны и знающий в лицо Майкла Джордана и Ларри Берда. А кто видел только кнопки на пульте джойстика, а Майкл Джордан и Майкл Джексон ему на одно лицо. Ну, да ладно, это их проблемы, и они нас совершенно не касаются. А вот, кто из нас не хотел бы сыграть в национальной баскетбольной лиге и сразиться под кольцом за мяч с самим Шакилом О'Нилом, наверно, каждый хотел. Ну, может, и не каждый, но многие, это факт. К сожалению, такая возможность простому мальчишке не доступна. Но не все потеряно, если у вас есть приставка Денди, на которой вы сможете встретиться под щитом не только с Шакилом О'Нилом, но и даже с самим Чарльзом Баркли! Если, конечно, у вас будет картридж с этой игрой.

### Super Basketball

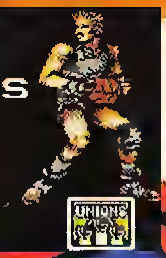
Super Basketball один, на мой взгляд, из интереснейших имитаторов баскетбола, не самой игры, одного, а бросков, борьбы под кольцом, пассов, штрафных и, наконец, вбрасывания. Несомненно, собственно процесс игры тоже не плох, присутствует буквально все: нарушения правил, толкания-пихания, накаченные фигуры игроков, но все равно чего-то не хватает, чего-то такого, что сделало бы эту игру еще более привлекательной. По-моему, игре не хватает реализма поведения игроков как на площадке, так и на скамейке запасных.

Итак, звучит первый удар гонга.

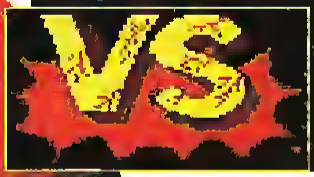
NBA Basketball сразу (из-за молодой, зеленой горячности) бросается в атаку, направив на своего соперника одно из своих сильнейших качеств — реализм игры, а точнее реализм движения игроков. И, если бы не отлично выполненные противником штрафные броски, выигрыш борьбы под кольцом и вбрасываний, то первый же удар зеленого новичка окончился бы, как минимум, нокдауном более опытного соперника. Но опыт есть опыт, пригодился все-таки. После умелого отражения перво-



greatdragon ru



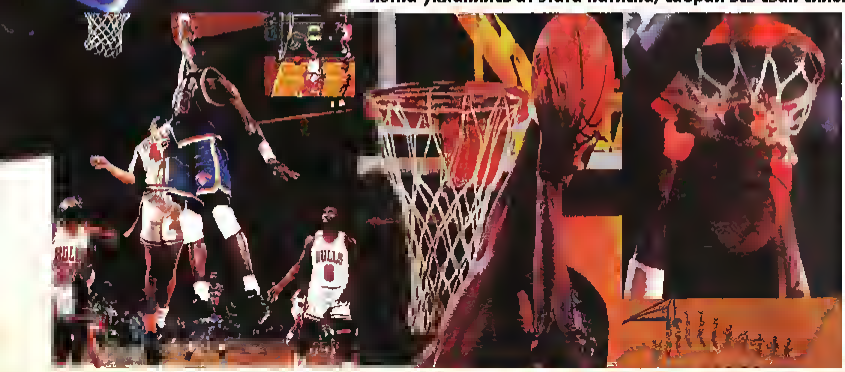
# TAITO Basketball




го натиска, Super Basketball, преодолев столбняк от столь дерзкого начала, проводит ответную атаку достаточно мощным ударом — ограничением энергии у каждого из баскетболистов (мощность этого удара заключается в том, что ограниченная сила у каждого игрока — это более реально и более правдоподобно, чем бесконечная энергия: это получаются уже не игроки, а роботы каких-то). На этот удар был не снаряжен, подготовлен и, посему, не причинил особого вреда противнику. Русская народная пословица «поспешишь — людей насмешишь!» как нельзя четко характеризует данную ситуацию. А новичок, в это время, быстренько скумекал, что противник в замешательстве, хоть и раздает удары направо и налево, собрался с силами, отразил атаку Super Basketball'а и не стал медлить с ответом. Он воспользовался своим фирменным приемом — полным, подробным описанием каждого игрока, с фотографией, составящего в настоящей, существующей в реальности, команде. Факус удался, да тот, что Super Basketball, видно не ожидавший такой мощной контратаки (поистине дела, где ее ожидать, когда сам беспрерывно атакуешь), к ней не подготовился и рухнул на ринг. Прозвучал гонг, означающий конец первого раунда. Super Basketball поплелся в свой угол, все болела ноги, а NBA Basketball радостно слушал похвалу тренера и готовился к следующей схватке.

Звучит гонг, призывающий ко второму раунду. И тут же Super Basketball пошел на риск, решив использовать всю свою мощь разом. Он надеялся, что противник не устоит перед таким нетипичным и допустит ошибку, как в предыдущем раунде сделал он сам. Главным козырем его стала возможность играть против компьютера вдвоем, и чему он добавил еще игру вдвоем друг против друга. Однако NBA Basketball сравнительно легко уклонился от этого натиска, собрал все свои силы и, рванув в контратаку, оглушил противника сезонной игрой, а затем просто забил игрой звездами NBA. Против этого Super Basketball уже не смог устоять, пошатался, подергался и навзничь рухнул на пол. Судья досчитал до десяти, заслуженно присудил победу в поединке NBA Basketball, а заодно, присвоил ему титул чемпиона мира по баскетболу во втором полусреднем весе.

**В гонг бил Big Boss**



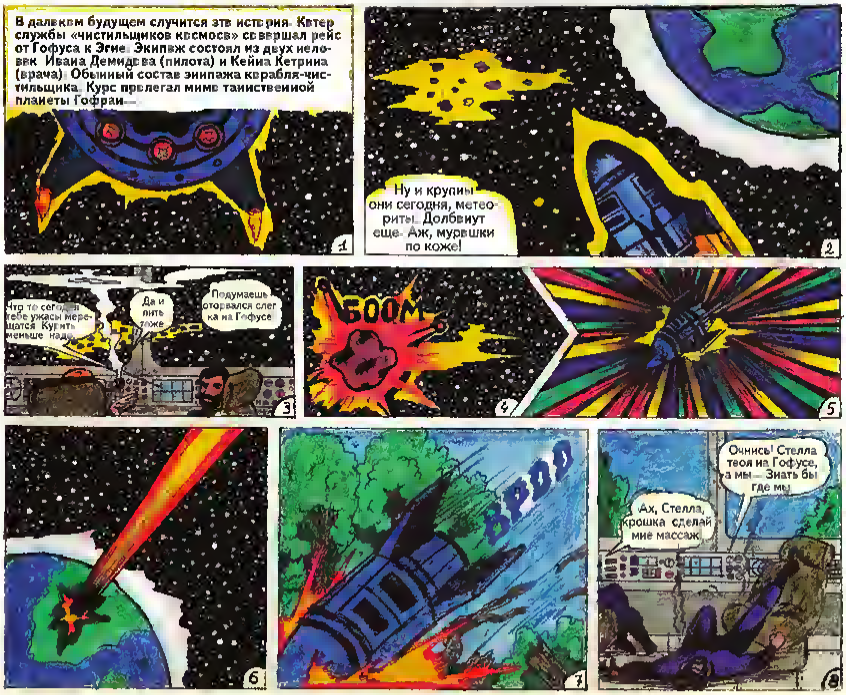


greatdragon.ru

# КРИСТАЛЛ

А.Миляев С.Рассказав

Текст песни: Сырцов В.А.

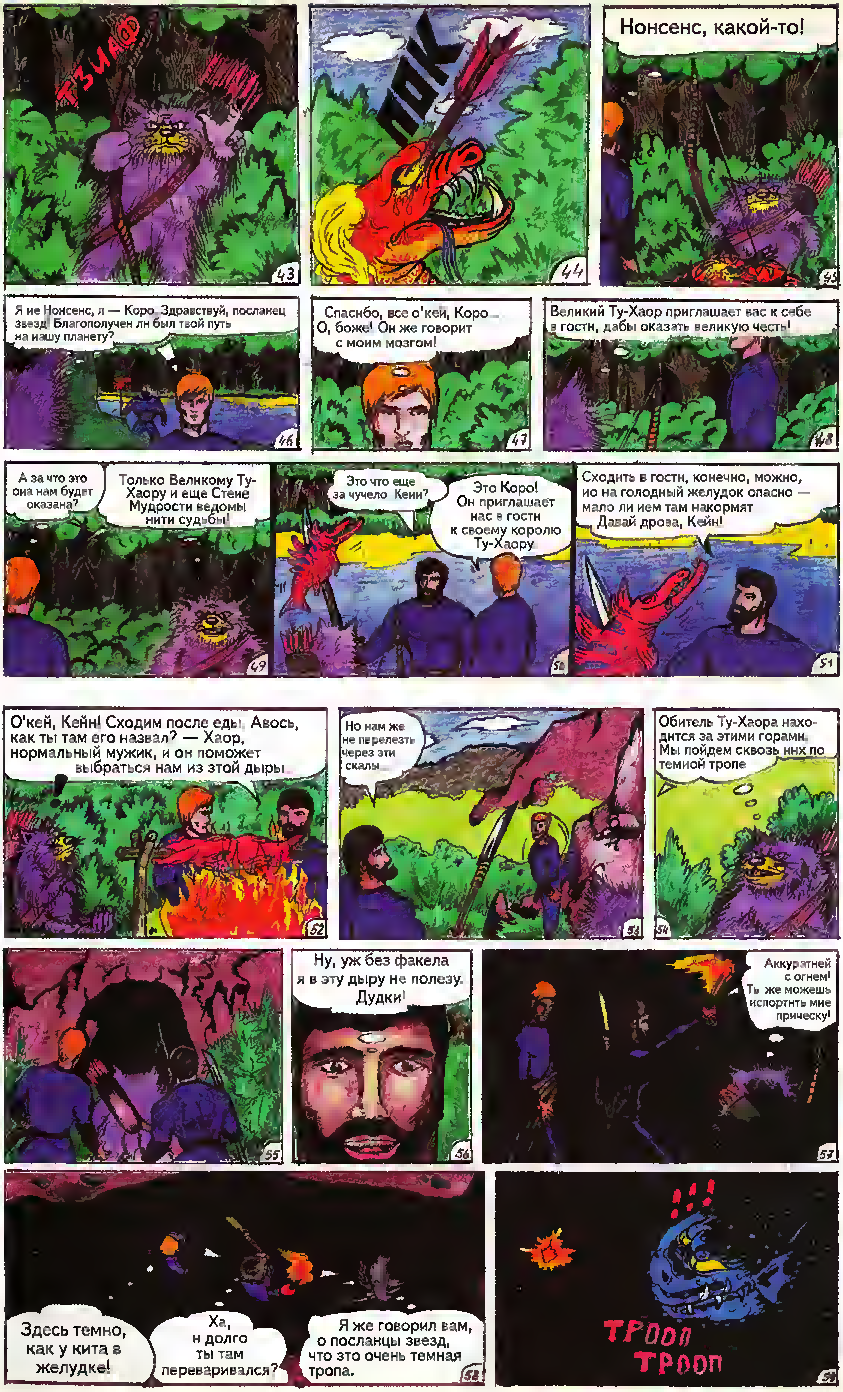





greatdragon.ru

greatdragon.ru

greatdragon.ru

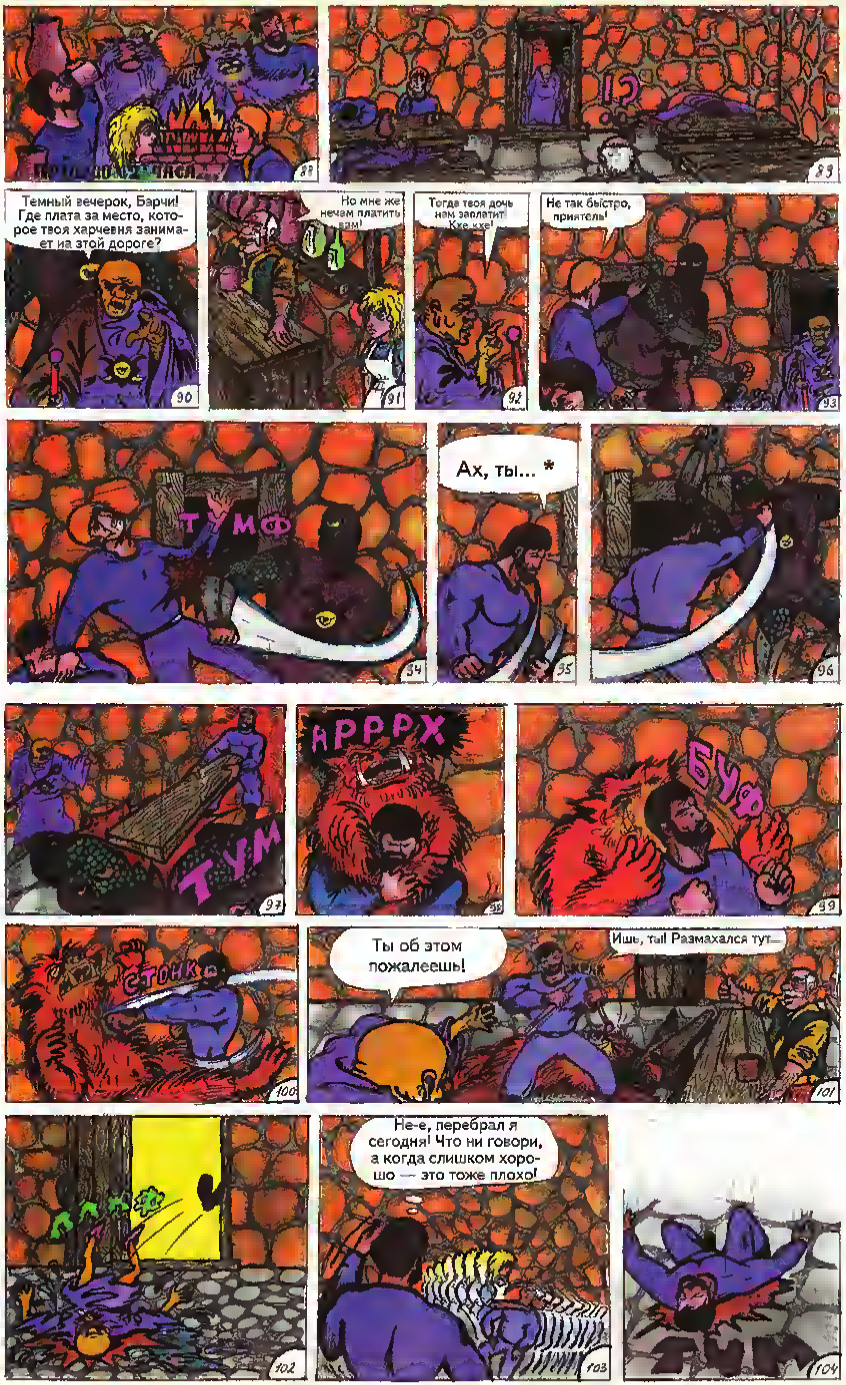





greatdragon ru

greatdragon.ru

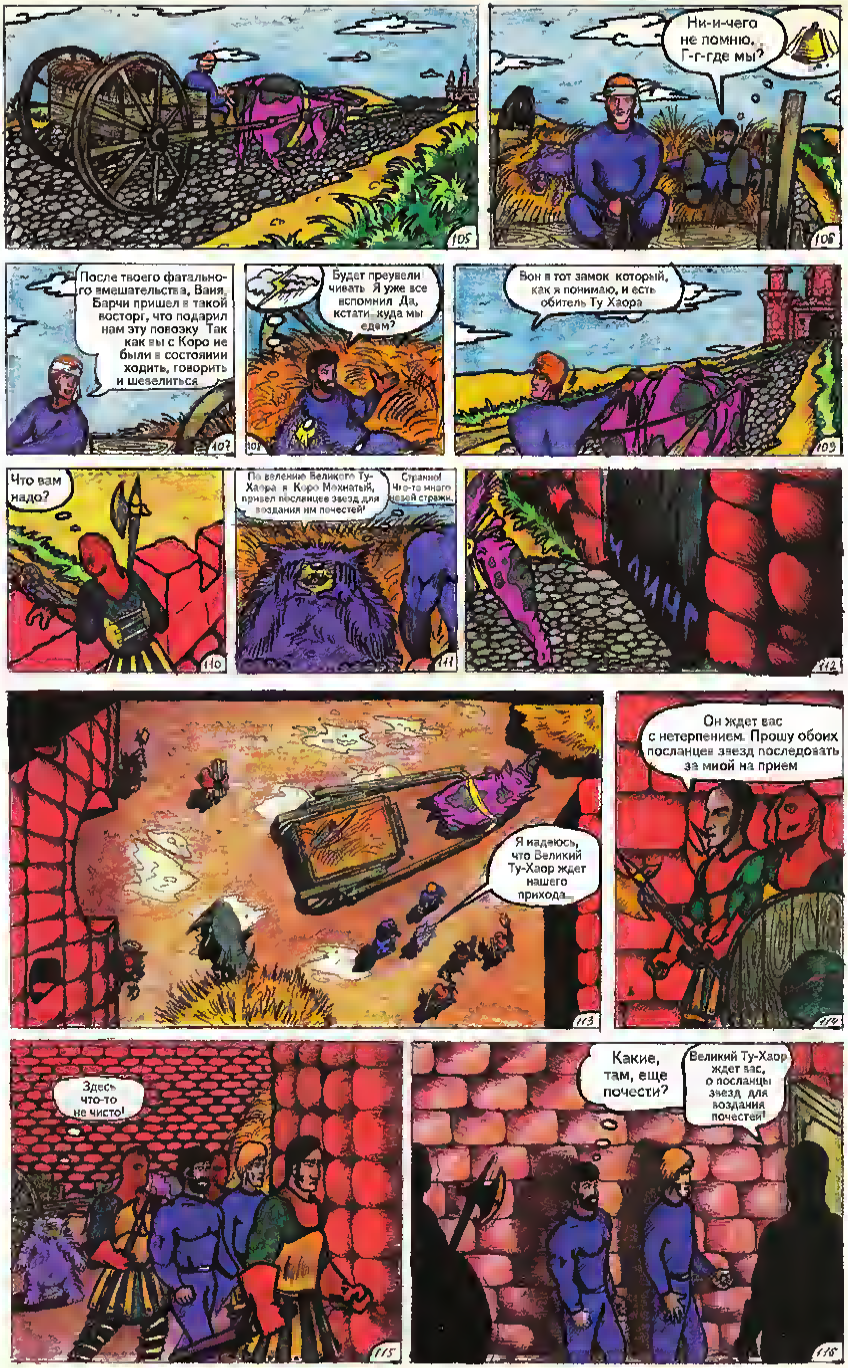
greatdragon.ru




* Фраза была сказана по-русски, на англо-галактический и все другие языки большого космоса перевести ее не удалось



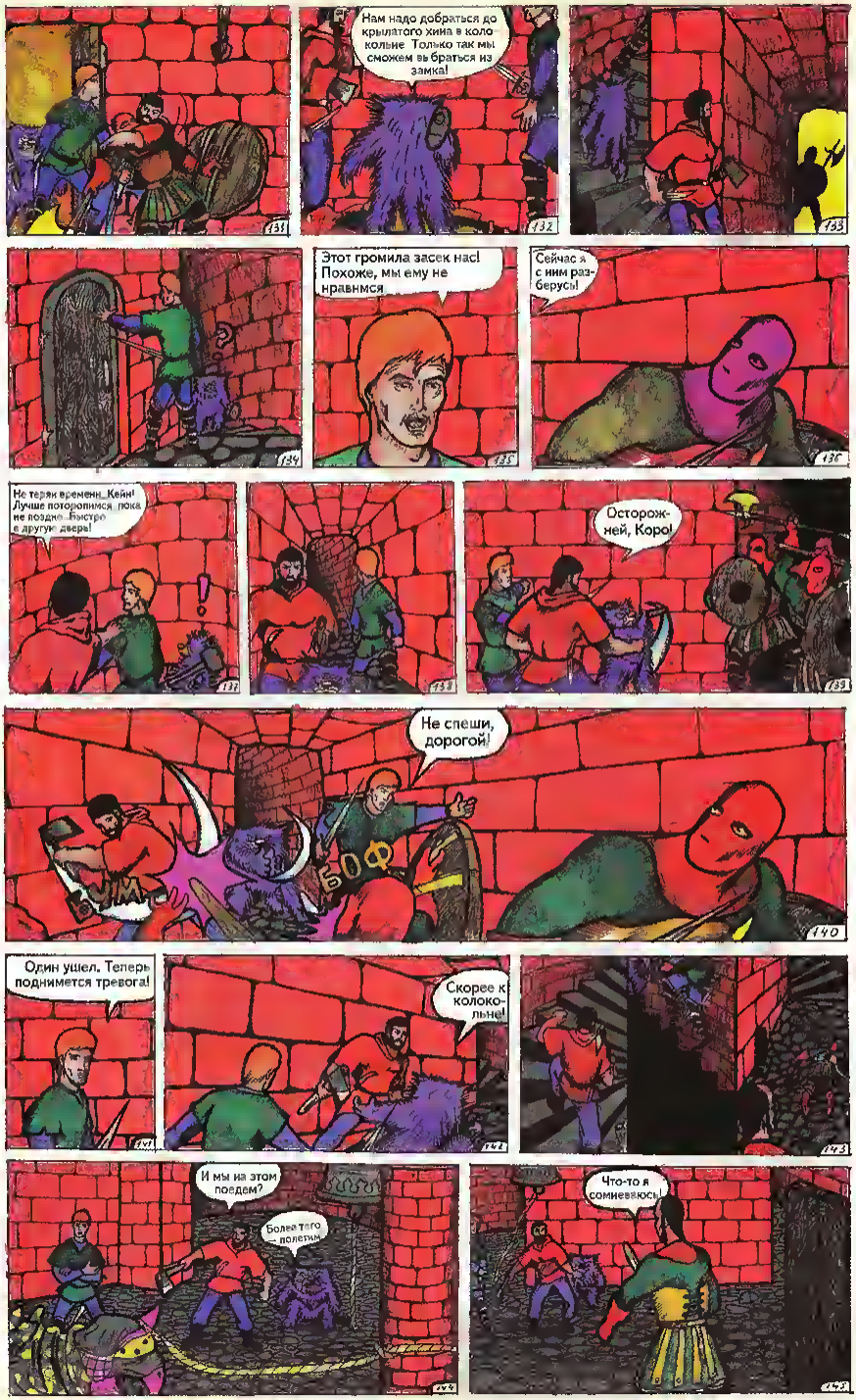
greatdragon.ru





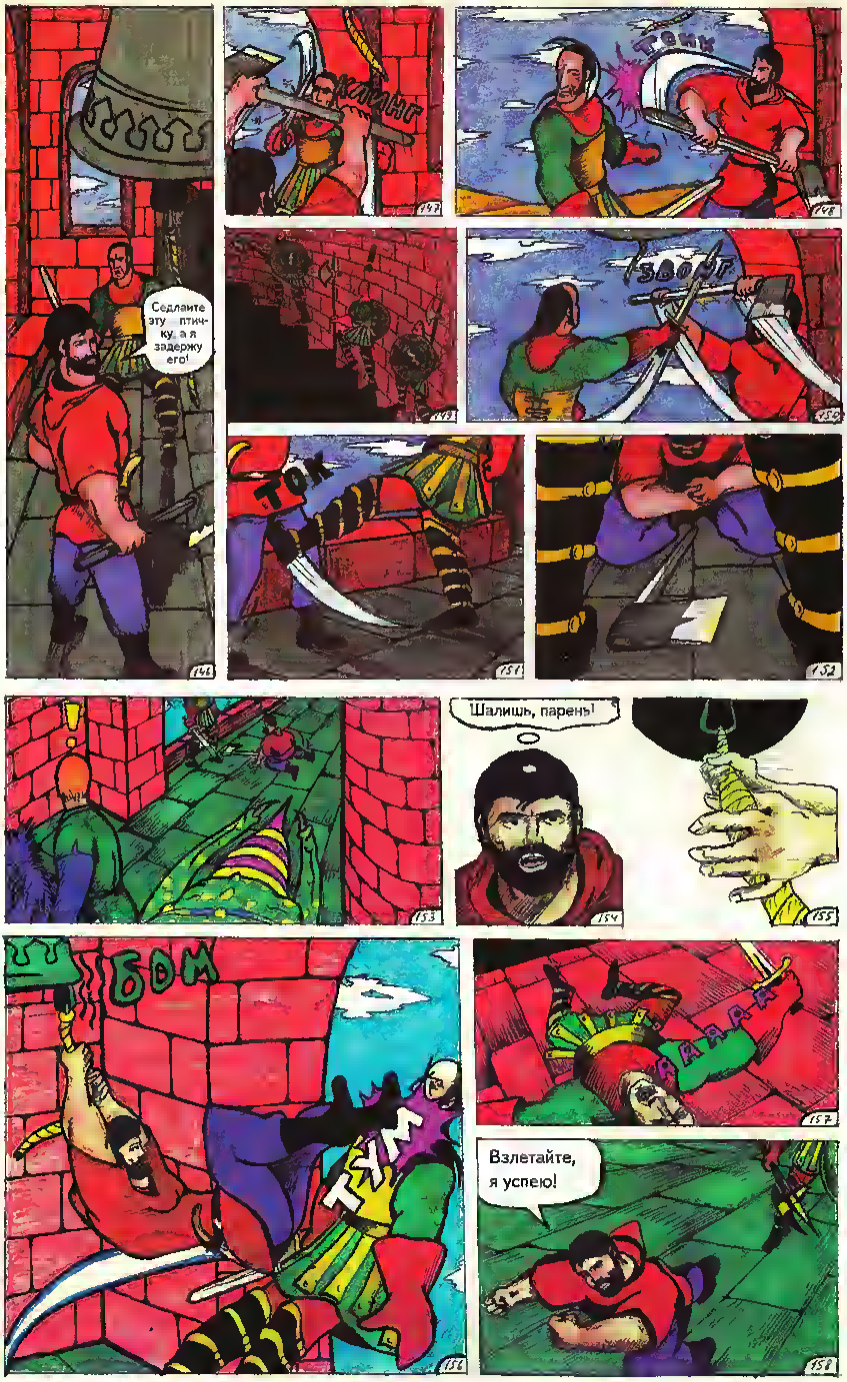

greatdragon.ru

greatdragon.ru



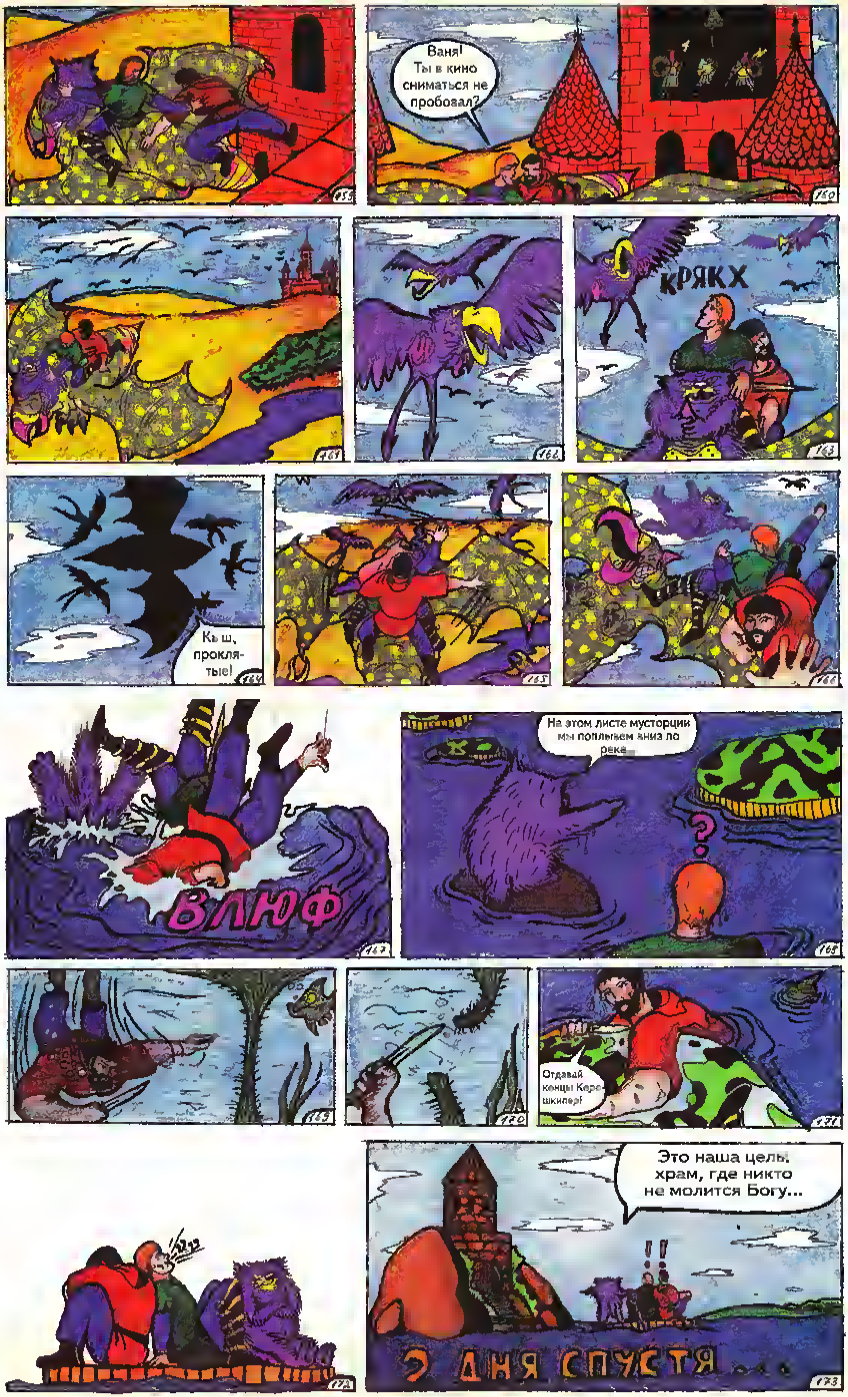



greatdragon.ru






greatdragon.ru






**Окончание в следующем номере**

greatdragon.ru

*Хотя все эти сведения уже были написаны в журнале, я все-равно посылаю письмо, потому что раньше не было времени опустить его в ящик.*

Хотя эта игра (Best of the Best) и не создает полной иллюзии настоящей борьбы, все же играть в нее лучше, чем приходить домой с разбитым носом и говорить маме: «Опять подрался...»

*Дайте мне приз, хотя бы второй, а то я все время буду вам надоедать, присылая свои замечательные описания игр.*

Если я выиграю приз, то пришлю в редакцию вашего журнала коды или описания игр, которые бы мне, конечно, справедливо присудите.

ЭТА СТРАНИЦА ПИСЬМА НЕ ИМЕЕТ ОТНОШЕНИЯ НИ К ЧЕМУ, ПОЭТОМУ ЧИТАТЬ ЕЕ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО.

Помогу с прохождением игр на "Денди" и "Сег... Звоните с 18 до 20 ч... Тел. 3[illegible]-45-37. Сергей Старин, г.Москва

greatdragon.ru

Я хочу участвовать в нарисовании вашего журнала:
1) слишком много учащихся (их должно быть меньше);
2) не опубликовали мои работы, хотя я прислал четыре
журнала с кодом и секретными ходами в прошлом году.

Кто знает, как пройти в игре Snake 6-й уровень и в игре Widget 2-й уровень, пожалуйста, напишите мне.
Мой адрес:
630078, г.Новосибирск, ул.Блюхера, 39, кв. 29.
Вострову Алеше.

Извините за плохой почерк: давно не держал в руках ручку, всё больше — джойстик.

Обменяюсь компакт-дисками от Sega Genesis CDX. Звонить по тел. 427-35-16 с 15 до 23 час.
Рокко, г.Москва

Я пытался в журнал было-то решил отправить, и что - не знаю

Продаются игровые приставки "NINTENDO" 8-bit с 13-ю играми. Приставка была в пользовании 2 месяца. Тел. 327-45-10, с 17 до 22 час.
Слава, г.Москва



greatdragon.ru

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

## 8 бит

**Adventure Island**
(Остров приключений)
В замке с лягушками и мышами прыгните на камень возле подъемника, и появится кузнец, за который дается много очков.

*Тимофей Дмитренко*
*г. Донецк, Украина*

**Bubble Bobble 2**
20000 очков — жизнь.

*Ваня и Вера, г. Москва*

**Crisis Force**
Нажав кнопки «А» и «В», вы уничтожите противников на всем экране.

*Илья Амелин*
*г. Электросталь*
*Московской обл.*

**Dig Dug**
Если свалить два камня, то появится овощ, за взятие которого вы получите очки.

*Лев Юдин, г. Нижневартовск*

**Jurassic Park**
Как быстро заваливать огромных тираннозавров в конце некоторых этапов игры «Jurassic Park»?
Вам надо спасти человека, который бегает за вами и часто становится жертвой хищника. На экране, где происходит действие, есть два камня. Они расположены по диагонали, один выше другого. Вам необходимо поставить человека, которого вы спасаете, и самому встать так, чтобы вы и ваш спутник стояли у верхнего левого угла верхнего камня (то есть вы должны встать у левой границы экрана вровень с верхней границей верхнего камня, а ваш друг —чуть ниже вас, но можно встать и наоборот). Тогда динозавр не сможет вас съесть. А вы, в свою очередь, когда динозавр наклонит голову к земле, стреляйте в него.

*Алексей Бабин,*
*г. Архангельск*

**Little Ninja Bros.**
**Город Okay**
Начало похождений
3WZQRR +●-R●S QPYZ●J
Q●J-ZX CDQ3TB 3▼GRBR
Раздобыв POP
—JNH++ 7FX+FW
■QP+H7F-XQR Z6HSKY
2ZCYQ+
Купив амулет и добыв еще один POP (так, на всякий случай):
●W+-BB Y6QB6Q QT+KBZ
Y6ZQJK SX-LDR VS3RJB
**Город Yokan, резиденция императора:**
Начало похождений в городе
4VS3MM DJ54K6 PSTVN■
TJG3▼V 5CLW●4 — 5G4▼M
Получив TIGER SWORD
F-3STT KQ■DQV ZR2■▼L
2QNC34 ■JSBVD H■ND3T
После разгрома Блю Болтара можно покинуть гостеприимного императора.
2H-J22 RXLLY4 XWCD5S
JT▼+4G HRVK●7 7+●522

*G.Dragon*

**Nyonkies**
Если вы хотите преждевременно выйти из этапа, нажмите «Start», а затем три раза кнопку «А».

*Dr. Arcada*

**Side Pocket**
Когда у вас останется один незабитый шар, бейте своим шаром в звездочку, и вы попадете в призовой уровень.
Когда появится надпись «Super Ball» и замигает один из шаров, бейте по нему. Если попадете, шар начнет метаться как сумасшедший, и сам будет загонять другие шары в лузы.

*Юрий Кузнецов,*
*г. Москва*

**Snake 2**
Взяв табличку «Y», вы увеличиваете язык змейки.

*Евгений Пэнферов,*
*г. Калининград*

**Snow Bros.**
Чтобы задать определенное время на спасение принцессы, на заставке нажмите «Select». Появится экран с выбором времени.

*Евгений Турчин, г. Пермь*

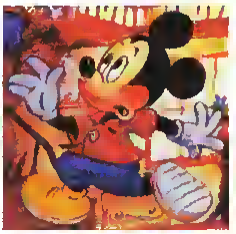
**Terminator 2**
В четвертом уровне ваша задача — взорвать шестнэтажное здание. Бомбы нужно ставить, нажимая джойстик вниз. Когда поставите 10 бомб, сматывайтесь побыстрее.

*Евгений Чесноков,*
*г. Нижний Тагил*

**Totolly Rod**
Если нажать одновременно кнопку «Start» и джойстик вверх, энергия, которая была потеряна, возобновится.

*Сергей Лопанцев г. Москва*
*Trog*
В большинстве этапов в правом нижнем углу экрана есть мигающее яйцо. Возьмите его последним, и появится мигающая яма. Если провалиться в нее, ваш дракончик вынырнет на три этапа дальше.

*Андрей Кубарьков*
*г. Москва*



**Mickey Mouse 3**
(Микки Маус 3)
На последнем уровне не нужно заходить в двери, которые стоят прямо на пути. Когда вы попадете в комнату с множеством дверей, нужно зайти в верхнюю правую дверь.

*Просто Сергей,*
*г. Москва*

**Koge**
На этапе 1-1 на нижней палубе лежит невидимый сундучок с мечом, а на этапе 3-2 под одним из роботов находится сундучок с бутылочкой.

*Антон Соболев,*
*г. Сыктывкар*

**Little Mermaid**
Если нажать на кнопку «В» и поплыть вперед, то скорость сильно возрастет.

*Михаил Аристархов,*
*г. Звозерск*

**Nyonkies**
Если нажать
1 «вниз» + «А» + «В» + «Start» — увеличатся энергия и жизни;
2 «вверх» + «А» + «В» + «Start» — уменьшатся энергия и жизни;
3 «Турбо-А» + «Start» — выход в меню.

*Евгений Ломтев,*
*г. Новосибирск*

**Seicross**
После вашей гибели нажмите одновременно кнопки «Турбо-А», «Турбо-В» и «Start». Игра продолжится с места вашей гибели.

*Ромэн Гезин*
*г. Остров*
*Псковской обл.*

**Super Arabion**
Переключать уровни можно, нажимая кнопку «А» при заставке на экране.

*Ромэн Баузр*
*г. Камышин*
*Волгоградской обл.*

**Excitebike**
Двигатель можно быстро охладить, если проехать по стрелкам на трассе.

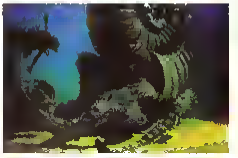
*Дмитрий Акопов*
*г. Брянск*

**Isolated Worrior**
Пароли на уровни:
2 5963, 3 8920, 4 0705,
5 5826, 6 2301, 7 3279

*Денис Горбачев*
*г. Москва*

**Red for Jockel**
(Братья по оружию)
Другое название **Jockol**
Если освободить из плена трех человек, то вы получите ракету, которая взрывалась, разлетается в три стороны, уничтожая больше противников.

*Александр Вилков*
*г. Санкт-Петербург*



**Little Mermaid**
Пошевелите песок — в нем находятся раковины.

*Александр Масляк,*
*г. Кисловодск*

**Kage**
Чтобы прикончить всех противников на экране разом, нажмите на кнопку «В» и не отпускайте, пока сверху не появится молния. Правда, этот метод лишит вас половины жизней.

*Александр Рыбаков*
*г. Москва*



greatdragon.ru

# НЕТ ПРОБЛЕМ — NO PROBLEMS

## 8 бит

## ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

**Addoms Family**
Чтобы убить паука на висячей паутине, надо подпрыгнуть, и паук свалится с паутины. Тут вы и давите его
Чтобы убить монстра, который ходит взад и вперед, надо свалить на него люстру
Чтобы потушить камин и собрать доллары, находящиеся в нем, надо набрать ведро воды из душа на втором этаже дома
Чтобы поймать медведя, который ходит в картинной галерее, надо скинуть капкан, висящий между картин
Чтобы проникнуть в сад, который находится за дверьми бального зала, надо отдать ноты монстру. (Вообще-то, он не монстр, а член этой самой семьи Аддамс)

*Руслан Мусин, г. Москва*

**Batman Returns**
(Бэтмен возвращается)
Как убить силача в конце первого этапа (1-2)? Нужно кинуть в него все свои бумеранги, потом подкатами подобраться к нему как можно ближе (так, чтобы он бил вас), а потом крутить плащом. Жизни, конечно будут убавляться и у вас, но он умрет быстрее. А жизни вам потом добавят, да еще возьмете коробку (Box) и будете снаряжены для будущих приключений.

*Михаил Кабанов г. Москва*

**Bottletoods**
Если в самом начале игры убить двух монстров и пройти дальше, то появится сгусток. Зайдите в него и окажетесь в третьем этапе

*Денис и Дмитрий, г. Хабаровск*

**Coptoin Americo**
(Капитан Америка)
Капитан и лучник могут соединяться. Для этого в городе Charleston нужно взять фигурку из контейнера с буквами «Н» или «А» и привести капитана и лучника в один город. Фигурки должны взять оба героя. Теперь вместо букв на карте будет в квадрате большая буква «А». После этого, если капитан, например, умер, то с этого города начинает лучник. Такие фигурки попадаются и в других городах, но редко.

*Андрей Комаровский, г. Санкт-Петербург*

**Duck Tales 2**
(Утиные истории 2)
Чтобы взять карту на острове, надо осушить его. Для этого найдите Зигзага, откажитесь от полета и прыгните на стенку, которая находится за Зигзагом. Вы найдете проход. Затем, пройдя через стену, вы найдете два бочонка и провалы, закрытые камнями. Пробейте второй камень слева и сбросьте в него бочонок. Остров затрясется и поднимется из воды. Все дырки будут осушены. В одну из них будет спущена цепь. Спуститесь туда и найдете жизнь, драгоценность и, пройдя дальше, кусок карты. Учтите, чтобы добраться до карты, вам потребуются все изобретения Винта Разболтайло.

*Евгений Панферов, г. Калининград*

**Jomes Bond**
Код бессмертия 040471.
*P J г. Сыктывкар*

**Tiny Toon 2**
Чтобы пройти эту игру, не обязательно проходить все аттракционы. Достаточно преодолеть только замок.

*Евгений Панферов, г. Калининград*

## ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

**Operotion Wolf**
**У каждого своя тактика...**

Если вы начнете игру с «Аэропорта», не нужно будет проходить другие этапы.

*Сергей Зизюк, г. Москва*

Никогда не начинайте первой проходить зону «Аэропорт».

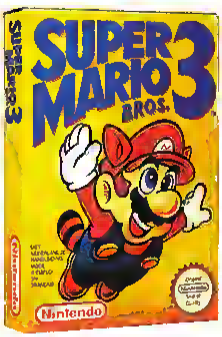
*А. Астафьев, п/о Новый Быт, Чеховский р-н, Московская обл.*

Игру нужно проходить в строго определенной последовательности, начиная с зоны, в которой 45 человек. Затем зона, где 50, затем 60, 75 и, наконец, 85 человек.

*Сергей Старцев г. Москва*

Идите сразу в лагерь с заложниками, спасите пять человек и сразу на аэродром. В остальные места можно не заходить. И еще, я советую играть с джойстиком, а не с пистолетом — это удобнее.

*Дмитрий Ларин г. Липецк*

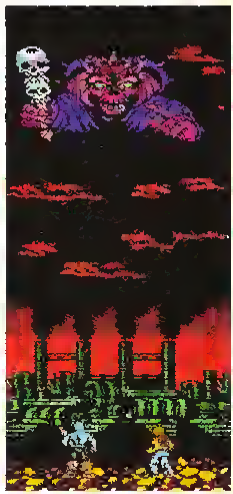



**Super Mario Bros. 3**
(Супер Марио 3)
Чтобы превратиться в медведя, нужно одновременно нажать «Турбо-А» и джойстик вниз.

*Евгений Панферов, г. Калининград*

**Snoke 2**
В этой игре можно из первого уровня попасть сразу в восьмой. Для этого сразу же после старта нужно как можно скорее бежать к выходу, чтобы успеть сесть на взлетающую ракету.

*Павел Прокопчик г. Томск*



**Zen intergolactic Ninjo**
Для пополнения запаса жизней нажмите кнопку «Select».

*Кирилл Храпунов г. Москва*

**Super Contra**
(Супер контро)
Если нажать все кнопки одновременно, включая «Start» и «Select», появится таблица, позволяющая услышать музыку и звуковое оформление всех стадий.

*Олег Родионов г. Томск*

**Сколько этопов в игрох?**
Lode Runer — 50,
Duck Tales — 6,
Duck Tales 2 — 6,
Milk & Nuts — 50,
Super Contra 6 — 5,
Chip & Dale 2 — 9,
Tale Spin — 8,
Ninja Cat — 11,
Twin Bee 3 —5,
The Terminator — 5,
Tom & Jerry — 5 (миров).

*Сергей Шкряба г. Пятигорск*



greatdragon.ru

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

## MegaDrive

**Aladdin**
В пустыне идите, как обычно, вправо, дойдите до змей, убейте ее и вернитесь к тому месту, где появились — там будет жизнь (голова Аладдина).

*Семен Щетинин*
*г.Белгород*

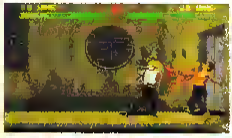
**Bare Knuckle 2**
На третьем уровне есть скрытая жизнь.
Она находится почти у конца уровня, под «головой на длинной шее», точно под ее центром. Жизнь берется кнопкой «В».

*П.Лебедев,*
*г.Санкт-Петербург*

**Mortal Kombat 2**
*Сынкам, не умеющим звбить Кинтаро или Шао Кэна в Mortal Kombat 2, посвящается.*

В меню OPTIONS поставьте стрелку на надпись DONE и выполните следующую комбинацию — влево, вниз, влево, вправо, вниз, вправо, влево, влево, вправо, вправо. Появится дополнительное меню TEST MODE, в котором можно — сделать бессмертие (no damage), уничтожить бойца с первого удара (1 hit kill), посмотреть борьбу компьютера с компьютером (soak play), сделать так, чтобы компьютер, в случае победы, всегда делал fatality, babality или friendship, и многое другое. Кстати, если вы даже не заходили в меню, но набрали указанную комбинацию, во время боев, когда вы ударите кулаком снизу, вместо физиономии мужичка будет появляться размалеванная рожица.

*Владимир Суслов*



**The Little Mermaid**
Кидайте все «запузыренные» рыбки во все маленькие углубления в стенах и на дне. Почти всегда из них будут появляться призы. Иногда, это будут сердечки.

*Сергей Спирин, г.Москва*

**Predator 2**
2. KILLERS
3. CAMOUFLAGE
4. LOS ANGELES
5. SUBTERROR
6. TOTAL BODY
7. Нет пароля

*Сергей Сидоров*
*г.Подольск Московской обл.*

**Streets of Roge 2**
Войдя в меню выбора вариантов игры, на втором джойстике нажмите «А» и «В» и держите, пока не появится текст выбора нужного раунда.
Александр Федосов г.Москва
Tazmania
На этапе «Ice World» есть тайник. В самом конце этого этапа находится льдина, которая тонет, после того, как Таз на нее наступил. Но не спешите сойти с нее, вы не утоните, а провалитесь в потайную комнату, где есть три восполнителя энергии, жизнь и Соединие. Но будьте осторожны — в комнате гуляет пингвин.

*Алексей Тарасов,*
*г.Москва*

**Marco's Magic Soccer**
В этой игре пароли даются не на все этапы.
2. HAUNTING,
4. GUNGETNK,
7. GARAGE,
8. TRAFFIC,
9. ELF,
11. BARREL,
13. WINDUP

*Влад Попович,*
*г.Москва*

## ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

**F-22 Interceptor**
Коды уровней:
USA — 0HGJ!),
Korean — 7DG002,
Iraki — K10B04,
USSR — F22F22,
Aces — M10106.

*Ильдар Мухаметжанов*
*г.Москва*

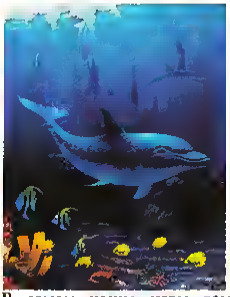
**2112 A.D.**
При переходе из желтой комнаты в соседнюю произошла неожиданность — меня сразу перебросило на центральный пульт. Полезное открытие, но жаль, что телетранспортировка действует только в одну сторону: потом мне очень долго пришлось разыскивать собаку.

*Евгений Липовцев, г.Омск*

**Zombies**
Пароли: VYTV, VQBB, SDHM, PCFD, VQBB, QNKR.

*Ильдар Мухаметжанов*
*г.Москва*

**Ecco The Dolphin**
(Дельфин Экко)
Крутая разборка в подводном мире.



В самом конце игры вам встретится гигантский инопланетянин. Для того, чтобы убить его, надо выбить ему два глаза (по восемь выстрелов в каждый), потом выбить три раза челюсти (по четыре попадания в каждую), и, в конце концов, трижды ударить в любую часть чудовища.

*Алексей Сергиенко*
*г.Санкт-Петербург*

**Ecco The Dolphin**
(Дельфин Экко)
Пароли можно найти, если набрать шесть первых букв «А», а две одинаковые последние менять. Например, AAAAAANN, AAAAALL.

*Владимир Голованов*
*г.Москва*

**Toejom & Earl in Ponic on Funkotron**
Пароль на пятый уровень: RA-8E1Q+F8V6. Вы окажетесь на пятом уровне с четырьмя жизнями, всеми продолжениями и с более, чем 70000 очками.

*Сергей Старцев,*
*г.Москва*

**Bubbo'n'Stix**
Пароли
2. Z9PXY!682Y,
3. CMMYPH5651,
4. KB366TLV1Z

*Влад Попович, г.Москва*

**Bubsy**
Пароли:
01 — JSSCTS, 02 — CKBGMM,
03 — SCTWMN, 04 — MKBRLN,
05 — LBLNRD, 06 —JMDKRK,
07 — STGRTN, 08 — SBBSHC,
09 — DBKRRB, 10 — MSFCTS,
11 — KMGRBS, 12 —SLJMBG,
13 — TGRTVN, 14 — CCLDSL,
15 — BTCLMB, 16 — STCJDH

*Евгений Блговещенский,*
*г.Дмитров Московской обл.*

**Thunder Force 4**
Когда на экране картинка с изображением космолета, нажмите одновременно кнопки «А» и «Start» и все жизни поставить на 0. Тогда появится 99 жизней.

*Duck Wader*

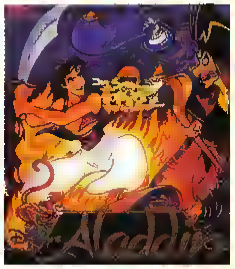


gamedragon.ru

# НЕТ ПРОБЛЕМ — NO PROBLEMS

## MegaDrive

### Aladdin. Как пройти уравень «Escape»?



Эх Абу, Абу. Говорили же тебе ничего в чудо-пещере не трогать, а ты не удержался! И понять тебя, в общем-то можно — кто откажется от кучи сокровищ ради какой-то жестяной лампы, которую все равно надо будет отдать старику, показавшему выход из темницы (на самом деле это переодетый Джафар!). Но делать нечего, Аладдину предстоит теперь пройти уровень «Escape» («Спасение»), а сделать это, ой как нелегко. Этап начинается с того, что вы стоите на вершине скалы, посматривая по сторонам в поисках чего-нибудь драгоценного. Вся пещера буквально залита светом раскаленной лавы. Аладдину придется постоянно бежать вперед, делая лишь короткие остановки, чтобы перевести дух. Итак, на старт, внимание, марш! Вы разбегаетесь и прыгаете со скалы на островок, торчащий среди моря лавы. Но эта опора слишком ненадежна, не задерживайтесь, прыгайте до тоннеля. Здесь с потолка пещеры упадет валун и покатится следом за вами. Чтобы сохранить свою жизнь, надо бежать без остановок и прыгать от самого обрыва тоннеля. Как только вы окажетесь в безопасности, не забудьте собрать алмазики и прочие полезные вещи. Отдохнули? Приступайте к прыжкам по островкам (это надо делать с разбега). Во время последующей пробежки по тоннелю не бойтесь валунов, но опасайтесь падающих камней. Теперь попробуйте запрыгнуть с самого обрыва, которым заканчится тоннель, на островок, висящий в воздухе, и добраться до приза — двух сердечек. Если же это покажется слишком сложным, можно попробовать спуститься по склону и пройти по нижним островкам.

Теперь в тоннеле вас поджидают целых три валуна, от которых опять придется прыгать через ямы. Новая серия островков приведет вас к тоннелю с двумя ответвлениями, выберите нижнее и — как вы думаете что? Правильно, опять прыгайте по островкам, но, спешу обрадовать, это последняя серия. Как и любое последнее препятствие, это испытание, пожалуй, самое тяжелое — между некоторыми тонущими островками бьют смертельно опасные струи лавы.

Напоследок, вам предстоит преодолеть тоннель с особо прытким валуном. Не пытайтесь взять соблазнительные призы, развешанные в этом тоннеле — даже сама мысль об этом смертельно опасна, а прыгать надо с самого края тоннеля, иначе вы можете не попасть на ковер-самолет.

*С П С*

### Jungle Strike

#### Этап 3. Training Grounds.

Миссии

**1. TRAINING CAMP**
(Тренировочный лагерь)
Смысл этой миссии заключается в уничтожении вражеских смотровых башен, расположенных на западе, чтобы облегчить задачу войскам, которые будут очищать эту территорию от захватчиков.

**2. LANDING ZONE**
(Посадочная площадка)
В этой миссии вам нужно слетать на северо-восток данной местности и забрать оттуда «зеленого берета». После вы должны высадить его около вражеского лагеря, чтобы он навел там порядок, но смотрите, не взрывайте этот лагерь, иначе придется начинать все сначала!

**3. MOBILE RADAR**
(Передвижные радары)
Это одна из самых сложных миссий на третьем уровне. Она заключается в уничтожении трех хорошо охраняемых передвижных радарных установок. Машины, находящиеся около радаров, уничтожать не обязательно!

**4. COMM EXPERT**
(Радиоспециалист)
В этой миссии вы должны помочь врагу починить телефонную линию (довольно странно, не так ли?), но исключительно в своих целях, а именно для того, чтобы перехватить радиограмму, посланную врагу. Но это уже другая миссия.

**5. TANK DEPOT**
(Танковая база)
В данной миссии вам предстоит уничтожить целую базу танков до того, как они заведутся и уничтожат вас. Это очень сложное задание, и перед ним советую хорошо заправится топливом, боеприпасами, а также укрепить броню.

**6. MOBILE RADAR 2**
(Передвижные радары 2)
Эта миссия является как бы продолжением третей миссии, вам вновь предстоит уничтожить три вражеских радара.

**7. TRAINING HQ** (Центр по подготовке спецвойск)
Самая сложная миссия данного этапа. Под перекрестным огнем противника вы должны будете разрушить барак и захватить в плен вражеских офицеров (принив их к себе на борт). Эти офицеры, с вашей помощью, между прочим, получили радиограмму, содержание которой вам теперь и предстоит у них выпытывать. Но не волнуйтесь, как только пленные офицеры поднимутся к вам на борт, они тут же «расколются».

**8. NUKE REACTOR**
(Ядерный реактор)
Это последняя миссия. В ней вам нужно взять у врага то, что вы не успели отобрать у него на втором этапе, то есть чемоданчик с плутонием. Также, не забудьте прихватить с собой ядерный реактор (реактор и чемоданчик взрывать не рекомендуется).

*Big Boss*

## Super Nintendo

**Young Merlin**
**(Молодой Мерлин)**
Пароли на все уровни игры. Стрелки указывают направление нажатия джойстика.

Уровень 2 RBBYYBBB
YBBLBBBB
Уровень 3 YXBXYBBB
YBB→YYBB
Уровень 4 ↑XLR ↓↗BB
YYY→ ↑YBB
Уровень 5 ↓XLL ↓→YB
YYY→ ↑RBB
Уровень 6 YXL ↑ ↓↗YB
YYY→ ↑RBB
Уровень 7 ↓↓X→ ↓ →R
↓RRRX ↑↓XX

Уровень 8 YLX↓ ↓→RB
YYYBYR↓B

### ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

**Wing Commander. The Secret Missions**
2 — XGBBKGXMZW,
3 — DBBZHHBBZ2,
4 — XGZZKBV3BX,
5 — 5B3CKGWVW2,
6 — 3G3HHBFV8B,
7 — 3VVWHBFMRG

*Евгений Благовещенский, г. Дмитров Московской обл.*

**Super Bomberman**
Пароли
1-1 — 4554, 1-2 — 1504,
1-3 — 4545, 1-4 — 0513,
1-5 — 2525, 1-6 — 1563,
1-7 — 2533, 2-1 — 6052,
2-2 — 2004, 2-3 — 1045,
2-4 — 4013, 2-5 — 7024,
2-6 — 4062, 2-7 — 7035,
3-1 — 3452, 3-2 — 6404,
3-3 — 5442, 3-4 — 0412,
3-5 — 5424, 3-6 — 6463,
3-7 — 2432, 4-1 — 1155,
4-2 — 2105, 4-3 — 1143,
4-4 — 3115, 4-5 — 1122,
4-6 — 5165, 4-7 — 1134,
5-1 — 4253, 5-2 — 7204,
5-3 — 2243, 5-4 — 6213,
5-5 — 5225, 5-6 — 6262,
5-7 — 2234, 6-1 — 1653,
6-2 — 2603, 6-3 — 1642,
6-4 — 3613, 6-5 — 7623,
6-6 — 5663, 6-7 — 7632

*Евгений Благовещенский, г. Дмитров Московской обл.*



greatdragon.ru

# Дилерская сеть Dendy®

### Архангельск
«Ориана»
*Магазин* «Dendy®» (ул. Поморская, 10)

### Белгород
«Ирида»
*Магазины* «Птичье молоко» (ул. Ленина, 10), «Дом торговли» (ул. Костюкова), «Детский Мир» (салон на 1-м этаже), универмаг «Белгород» (отдел на 3-этаже)
В г. Старый Оскол «Подарки» (мр-н Жуковка)

### Волгоград
«Дабл»
*Магазины в г. Волгограде:* «Книголюб» (ул. Мира, 11), **ЦУМ** (Аллея Героев), «Торговый Центр» (ул. Ким), м-н №14 (ул. Казахская, 29), «Светлячок» (ул. 64-и Армии, 22), «Галантерея» (пр-т Героев Сталинграда 30), «Малыш» (ул. Штеменко 34), «Универсам» (ул. Ополченская 1 "б"), «Книги» (ш. Историческое, 164), «Книжная Лавка» (Краснополянская 14)
*Магазины в г. Волжский:* «Буратино» (пр-т Ленина, 30), «Дом Быта» (ул. Машиностроителей 29)
*Магазин в г. Элиста:* ул. Горького 35

### Екатеринбург
«Альсо»
*Магазины:* «Альсо-Электроник» (ул. Шаумяна 73), к/т «Салют» (ул. Толмачева 12), «Dendy®» (ул. Культуры 3)

«Тайм»
*Магазины:* «Филателия» (ул. Народной Воли 43а), «Торговый Центр» (ул. Красных Командиров 72), «Дом Книги» (ул. Антона Валека 12)

### Ижевск
«Канон»
*Магазины:* «Dendy®» (отдел в фойе Театра Оперы и Балета) **ЦУМ**, «Электротехника в быту», «Арсенал-Сервис» (ул. Кирова, 11), «Золотая линия» (ул. Ленина, 156), «Каскад» (ул. Горького 49), «Дом Быта» (ул. Красноармейская 127), «Встреча» (ул. Сивкова 109)

### Калининград
«Калинка»
*Магазины:* «Маяк», «Детский Мир»

### Киев
«Прим»
*Магазины:* «Сказка» (ул. Красноармейская 54), «Детский Мир» (секция «Тетра-Л»), «Аврора» (б-р Перова)

### Краснодар
«Салют»
*Магазин* «Dendy®» (ул. Шаумяна 66)

### Красноярск
«Аверс»
*Магазины:* ТЦ «Красноярье», «Орбита», «Детский Мир» (пр-т Мира)

### Магнитогорск
«Алекс»
*Магазины* «Dendy®» (пр-т К. Маркса 121), «Орбита», «Зори Урала», «Культтовары», «Рубин», «Огни Магнитки»

### Москва

**Фирма Dendy®**
(ул. Пречистенка, 40, тел. (095) 245-19-96) — оптовая торговля
*Фирменные магазины «Dendy®»*
**Красная Пресня-34, ул. Петровка-12, переход м. «Театральная»-ГУМ** — розничная и мелкооптовая торговля
*Отделы розничной торговли:* **Ленинский-99, пр-т Вернадского-109 (м. Юго-Западная — без выходных), ВВЦ пав. «Стандарты», Сходненская 23, ун-г «Перовский», Цветной б-р 13 (помещение «Цирка»)**

«Интерком»
*Магазин* «Зенит» (2этаж)

«Ратекс»
*Торговая точка* ул. Новая Басманная, д. 20

ВВЦ
*Павильоны* «Культура» (тел. 181-61-93) «Радиотехника»

«Софтармат»
*Магазины:* Старокалужское шоссе-62, «Феникс» (м. Петровско-Разумовское)

«Падис»
*Магазин:* «Dendy®» (Волоколамское ш., 1, корп. 1, тел. 158-55-11)

«Пьезо»
*Торговая точка:* ул. Буженинова 16

«Альвент»
*Торговая точка:* Валдайский пр-д. 16

«Метаком»
*Магазины:* «Рафаэль-Электроника» (ул. Вешняковская, 16) «Игротека Dendy®» (ВВЦ пав. Центральный)

### Нижний Новгород
«Атлас»
*Магазины:* «Dendy®» (ул. Покровка, 39 – кинотеатр «Орленок») «Dendy®» (ул. Советская, 16 (ост. «Площадь Ленина»)), «Dendy®» (Ц. Сормова, ул. Ефремова, 4), «Dendy®» (ул. Маяковского, 12), «Слорт» (отдел «Dendy®», пр-т Ленина, 61)

### Новокузнецк
S T I C
*Магазины:* «Дом Dendy®» (пр. Металлургов, 20, к. 3) «Детский Мир» (пр. Металлургов, 34)

### Новосибирск
«Сибирский самородок»
*Магазин* «Алькор»

«Дюал»
Отдел в магазине ГУМ «Россия»

### Омск
«Мэкинтех»
*Магазины:* «Дом быта» (Герцена 19), «Спартак» (Нефтезаводская 24), «Спорттовары» (Рождественского, 6), «Заозерный» (Заозерная 24)

### Пенза
«Витас»
*Магазины:* салон «Dendy®» (ул. Куравлева, 4), «Электроника» (ул. Мира), «Универсам 175» (пр-т Строителей, 90)

### Ростов-на-Дону
«Политехника»
*Магазин:* «Пионер» (ул. Большая Садовая, 76), универмаг «Солнышко» (ул. Б. Садовая, 103) «Dendy®» (пер. Газетный, 34, 205)

### Самара
«Квазар-Инфо»
*Магазины:* «Dendy®» (Московское ш., 77), Старо-Загора 27 и 141, ул. Фрунзе, 110

### Саратов
«Первый Легион»
*Магазины:* «Дом Dendy®» (ул. Пугачевская, 159) г. Балаково «Юбилейный», г. Балашов «Товары для детей»

### Санкт-Петербург
«Фаэтон»
*Магазины:* ДЛТ, «Гостиный Двор», «Пассаж», «Питерский», «Нарвский», «Купчинский»

«Стиплер СПб» (Фонтанка, 105)

«Континент СП»
*Магазины:* «Континент» (Лиговский пр-т, 148), ТД «Петергофский» (Старо-Петергофский пр-т, 44/46), СКК им. Ленина, «Фирма Форос» (ВО 7-я линия, 24), «Мир Игрушки» (Дыбенко, 35), универмаг «Московский» (Московский пр-т, 25)

### Сыктывкар
«Скрин»
*Магазины:* «Аур» (ул. Коммунистическая, 85), «Дом быта» (ул. Первомайская, 72), «Товары для Дома», универмаг «Сыктывкар»

### Тольятти
«ЛАНСиТ»
*Магазины:* №28 (ул. Лесная, 44), универмаг «Русь»

«Колибри»
*Магазин:* «Русь на Волге» (ул. Революционная), «Аккорд» (ул. Мира, 90а), «Атлант» (ул. 50-лет Октября, 1),

### Томск
«Томком»
*Магазины:* «Техническая книга» (ул. Нахимова, 15), «Искра» (пр. Ленина, 99), ЦУМ (секция «Электротовары» на 1-ом этаже), «Спутник» (р-он Томск-1)

### Челябинск
«Оргтехника»
*Магазины:* «Торговый Центр», «Канцтовары» (ул. Ленина, 71)

### Чебоксары
«Ассоль» *Магазин* «Элтрейд», (ул. Гагарина, 20)

### Ярославль
«Электр-Сервис»
*Магазины:* «Альфа» (ул. Депутатская, 7), «Радио-Музыка» (Московский пр-т, 143), «Садко» (ул. Чкалова, 2), «На Проспекте» (пр-т Ленина, 50)

Кошмар! Своими журналами вы оставили меня без возможности выбора! Теперь, если у меня есть последние деньги и нет последнего номера журнала, я выбираю журнал!
**Алексей Минаев, г. Волгоград**

Я люблю ваш журнал и не могу жить без него. Желаю вам всего хорошего. Продолжайте в том же духе! Как говорят черепахи «Dendy® rea! Power!»
**Топп III, г. Улан-Удэ**

«Видео-Асс» Денди — хороший журнал, но в нем плохо то, что он выходит раз в месяц. Хотя бы два раза!
**А. Жуков, г. Люберцы, Московская обл.**



greatdragon.ru

# КАТАЛОГИ ИГР ДЛЯ ВИДЕОПРИСТАВОК

## CLASSIC & JUNIOR

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 4-in-1 (Tetris) | |
| 2 | Addams Family | П-1 |
| 3 | Adventure Island 2 | П-1 |
| 4 | Adventure Island 3 | П-1 |
| 5 | Batman 2 | П-1 |
| 6 | Batman 3 | П-1 |
| 7 | Battle City | В-1/2 |
| 8 | Battletoads | В-1/2 |
| 9 | Best of the Best | С-1/2 |
| 10 | Bomberman | А-1 |
| 11 | Captain America | П-1/2 |
| 12 | Captain Sky Howk | В-1 |
| 13 | Castlevania(DevilTown) | П-1 |
| 14 | Chessmaster | Н-1/2 |
| 15 | Chip & Dale | П-1/2 |
| 16 | Chip & Dale 2 | П-1/2 |
| 17 | Chip & Dale 3 | П-1/2 |
| 18 | Contra | В-1/2 |
| 19 | Super Contra | В-1/2 |
| 20 | Darkwing Duck | П-1 |
| 21 | Digger | А-1/11 |
| 22 | Double Dragon 3 | В-1/2 |
| 23 | Dracula | В-1 |
| 24 | Duck Tales | П-1 |
| 25 | Duck Tales 2 | П-1 |
| 26 | F-1 Race | С-1 |
| 27 | F-1 Sensation | С-1 |
| 28 | Fancy Billiard | С-1/2 |
| 29 | Ferrari | С-1 |
| 30 | Flintstones 2 | П-1 |
| 31 | Ghost'n'Gobblins | П-1 |
| 32 | Ghost Busters 2 | П-1 |
| 33 | Goal 1 | С-1/2 |
| 34 | Gold Medal | С-1/2 |
| 35 | The Goonies | П-1 |
| 36 | Gotcha | В-1-П |
| 37 | Green Beret | В-1/2 |
| 38 | Nighwoy 5tar | С-1 |
| 39 | The Hunt For «Red October» | П-1 |
| 40 | Ice Climber | П-1/2 |
| 41 | Jackie Chen | П-1 |
| 42 | Jumping Kids | |
| 43 | Jungle Book | П-1 |
| 44 | Jurassic Park | П-1 |
| 45 | Kage | В-1/2 |
| 46 | Karateka | С-1 |
| 47 | Lemmings | П-1 |
| 48 | Little Mermaid | П-1 |
| 49 | Mach Rider | С-1 |
| 50 | Mc Donald | П-1 |
| 51 | Mechonized Attack | В-1-П |
| 52 | Mickey in Numberland | Н-1 |
| 52 | Mickey Mouse | П-1 |
| 53 | Mickey Mouse 3 | П-1 |
| 54 | Mickey Mouse 4 (Mickey's Safari) | И-1 |
| 55 | Mission Impossible | П-1 |
| 56 | NBA Basketball | С-1/2 |
| 57 | Ninja Turtles | П-1 |
| 58 | Ninja Turtles 2 | П-1 |
| 59 | Ninja Turtles 3 | П-1 |
| 60 | Ninja Turtles 4 | П-1 |
| 61 | Operation Wolf | В-1-П |
| 62 | Prince of Persia | П-1 |
| 63 | Prince of Persia + Top Gun 3 | |
| 64 | Punisher | В-1/2 |
| 65 | Real Basketball | С-1/2 |
| 66 | Red For Jackel | В-1/2 |
| 67 | Raad Fighter | С-1 |
| 68 | Robocop 2 | П-1/11 |
| 69 | Robocop 3 | П-1/11 |
| 70 | Robocop 4 | П-1/11 |
| 71 | Shooting Ronge | С-1-П |
| 72 | Silk Worm + 1945 | |
| 73 | Sky Destroyer | В-1/11 |
| 74 | Soccer | С-1/2 |
| 75 | Solomon's Key 2 | П-1 |
| 76 | Spider Man | В-1 |
| 77 | Star Force | В-1 |
| 78 | Stick Hunter (Blades of Steel) | С-1/2 |
| 79 | Street Fighter 4 | С-1/2 |

| | | |
|---|---|---|
| 80 | Super Basketball | С-1/2 |
| 81 | Super Mario | П-1/11 |
| 82 | Super Mario 3 | П-1/11 |
| 83 | Super Mario 16 | П-1/11 |
| 84 | Super Multi 2 in 1 | |
| 85 | Super Multi 3 in 1 | |
| 86 | Super Multi 4 in 1 | |
| 87 | Super Multi 8 in 1 | |
| 88 | Super Ninja Turtles 2 in 1 | |
| 89 | Tale Spin | П-1 |
| 90 | Tennis | С-1/2 |
| 91 | Terminator 2 | В-1/11 |
| 92 | Tetris 2 | А-1/11 |
| 93 | Tiny Toon | П-1 |
| 94 | To the Earth | В-1-П |
| 95 | Tom & Jerry | П-1 |
| 96 | Top Gun | В-1 |
| 97 | Top Gun 2 | В-1 |
| 98 | Top Gun 3 | В-1 |
| 99 | Werewolf 2 | П-1/11 |
| 100 | World Cup Soccer | С-1/2 |
| 101 | Wrecking Crew | П-1/11 |
| 102 | World Championship Nigel Mansell's | С-1/2 |

Благодарю вас за очень, очень интересный журнал и за «поистине королевский уровень полиграфии»

**Alsia, г.Саратов**

У меня есть все номера вашего журнала, начиная с 11-го. Я их берегу и оклеил пленкой, чтобы они дольше сохранялись. Я хочу купить все номера вашего журнала.

**Сергей Спирин, г.Москва**

## Обозначение каталога игровых кассет

Игры поделены на группы по основному сюжету:
Б — боевики;
П — приключенческие сюжетные игры;
С — спортивные соревнования;
Л — лабиринты;
А — аркадные, абстрактного спортивного сюжета;
И — интеллектуальные(шахматы, головоломки и т.п.);
М — много игр в одной кассете (сборники).
Обозначение возможности игры для игры вдвоем, соревнований:
1 — игра для одного игрока;
11 — можно играть вдвоем поэтапно (для сравнения результатов);
2 — можно играть вдвоем одновременно (со вторым джойстиком).
К концу добавляется буква П, если для игры желателен световой пистолет.
Известная игра «Тетрис» описана как А-11/2, а боевик для светового пистолета «Operation Wolf» — как Б-1-П



greatdragon ru

# КАТАЛОГИ ИГР ДЛЯ

## SUPER NINTENDO™

ALADDIN
ANIMANIAC
ASTERIX
AXELAY
BATMAN'n' ROBIN
BATMAN RETURNS
BATTLECLASH
BATTLETOADS
OOUBLE DRAGON
BIKER MICE FROM MARS
BLACKHAWK
BRETT HULL HOCKEY NEW
BRUTAL
BUBSY
CANNOT FOOOER NEW
CARRIER ACES NEW
CASTLEVANIA
CHOPLIFTER 3 NEW
CLIFFHANGER
CYBERNATOR
OAFFY DUCK
THE MARVIN MISSION
OONKEY KONG COUN-
TRY
DRAGON
ORAGON'S LAIR NEW
EARTH WORM JIM NEW
EEK THE CAT
F1 POLE POSITION 2
F-ZERO
FIFA SOCCER
FINAL FIGHT 2
FLASHBACK NEW
FLINTSTONES
FULL TROTTLE RACING
FUN & GAMES
GHOUL PATROL
GOOF TROOP
HUMANS
INDIANA JONES
ITCHY & SCHTCHY NEW
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
JURASSIC PARK 2
LEGENO OF ZELDA
LION KING
LEMMINGS 2
LOST VIKINGS
MARIO PAINT + MOUSE
MEGA MAN X
METAL MACHINES
MICKAEL JORDAN
MICKEY MANIA
MICRO MACHIHES
MORTAL KOMBAT
MORTAL KOMBAT 2
MR. NUTS
NBA JAM
NHL`95
NIGEL MANSELL INOY
OUT OF LUNCH
PITFALL
POP'N'TWIN BEE
POP'N'TWIN BEE 2 -
RAINBOW BELL
PRINCE OF PERSIA
RETURH OF JEOI NEW
RISE OF THE ROBOTS NEW
SAFARI NEW
SHAQ FU
SMARFS NEW
SPARKSTER NEW
SPIOER-MAN TV
STARGATE NEW
STARWING
STREET FIGHTER 2
SUPER AOVENTURE
ISLAND 2
SUPER BATTLETANK 2 NEW
SUPER GHOULS`N
GHOSTS
SUPER MARIO ALL-STARS
SUPER MARIO KART
SUPER MARIO WORLD
SUPER METROIO
SUPER PROBOTECTOR
SUPER SOCCER
THEME PARK NEW
TINY TOON AOVENTURES
TINY TOON -
WILO'N WACKY SPORTS
TRUE LIES NEW
TURN & BURN NEW
VIRTUAL SOCCER
WARLOCK NEW
WOLVERINE
WORLD CUP STRIKER
WWF RAW
YOGI BEAR NEW
ZOMBIES

## PANASONIC 3DO

AD & D SLAYER
ALONE IN THE DARK
BATTLE CHESS
BLONDE JUSTICE
BURNING SOLDIER
COWBOY CASINO
CRASH & BURN
DRAGON'S LAIR
ESCAPE/MONSTER MANOR
ESPN SOCCER
FATTY BEARS FUN DESK
GOLF
HOLMES 1
HOLMES 2
HORDE
INCREDIBLE MACHINE
JOHN MADDEN FOOTBALL
JURASSIC PARK
LIFE STAR HOUSE
MAD DOG 2 LOST GOLD
MAD DOG MCGREE
MEGA RACE
MICROCOSM
MONSTER MANOR
NIGHT TRAP
NOVA STORM
OUT OF THIS WORLD
PEBBLE BEACH GOLF
PUTT PUTT (JONES THE PARADE)
PUTT PUTT,F
ROAD RASH
SEWER SHARK
SHADOW WAR OF SUCCESS
SHOCK WAVE
SOCCER KID
STAR CONTROL 2
STAR WARS REBELS ASSAULT
STELLAR SEVEN
SUPER WING COMMANDER
TOTAL ECLIPSE
TWISTED GAME SHOW
VR. STALKER
WAY OF THE WARRIOR
WHO SHOT JOHNNY ROCK

**Дорогие друзья!**

**Рекомендуем вам НЕ присылать нам письма с просьбой выслать приставку, картридж или фирменный каталог игр, и НЕ звонить по этим вопросам. Мы только делаем журнал, и эти вопросы вне нашей компетенции.**



greatdragon.ru

# ВИДЕОПРИСТАВОК

## SEGA MEGADRIVE 2

4 IN 1
ADDAMS FAMILY
AEBO THE ACBOBAT
AEBOBIZ
AGASSI TENNIS
ALIEHS 3
ALADDIN
AMAZIHG TENNIS
ASTEBIX
AWESOM POSSUM
BABE KNUCKLE 2
BABE KNUCKLE 3
BATMAH BETUBHS
BATTLE OF BAHAMA
BATTLETECH
BATTLETOADS
BEAUTY & BEAST
BEAUTY & BEAST (BELLE'S QUEST)
BLOCK OUT
BOB
BUBBA'N'STIX
BUBSY
BULLS VS BLAZEBS
CAESAR'S PALACE
CAPTAIH AMEBICA
CARMEH SAHDIEGO
CASTLEVANIA BLOODLINES
CASTLE OF ILLUSIOH
CHAMELEOH KID
CHESTER CHEETAH 2
CHIKI CHIKI BOYS
CHUCK BOCK 2
CLIFFHAHGEB
COLUMHS 3
COMBAT CARS
COOL SPOT
COSMIC SPACEHEAD
CBYING BIO
CYBORG JUSTICE
DAFFY DUCK
DASH'H'DESPERADOES
DESEBT STBIKE
DB. BOBOTHIK'S
DRACULA (BRAM STOKEB)

ECCO THE DOLPHIH
ECCO THE DOLPHIH 2
ETERNAL CHAMPIONS
F-117 HIGHT STORM
F-15 STBIKE EAGLE
FAHTASTIC DIZZY
FIFA INTERNATIOHAL SOCCEB
FLINSTOHES
GADGET TWIHS
GENERAL CHAOS
GLOBAL GLADIATOB
GODS
GOLDEH AXE 2
GOLDEH AXE 3
GOOFY
GBEATEST HEAVYWEIGHT
GBEEN DOG
GUNSTAR HEBOES
HAUNTIHG POLTEBGAST
HOLYFIELD BOXIHG
HOOK
HUMAHS
IHSTBUMENT OF CHAOS
JAMES POHD
JAMES POHD 3
JEOPABDBY SPOBTS
JOE & MAC 2
JUNGLE BOOK
JUNGLE STBIKE
JURASSIC PABK
JURASSIC PARK 2
KICKBOXIHG
KIHG OF MOHSTERS
LAHDSTALKEB
LEGEHD OF THE RIHG
LETHAL EHFOBCEBS
LOST VIKIHGS
LOTUS 2
MC DONALD
MIDHIGHT BESISTAHCE
MICKEY & DOHALD
MICKEY MOUSE S
MICKEY ULT. CHALLEHGE
MIG-29
MORTAL COMBAT
MOBTAL COMBAT 2
MUHAMMAD ALI
MUTANT L. HOCKEY
NBA JAM
HBA SHOWDOWH
HHL HOCKEY 93
HHL-94
HHL-9S
HIHJA TUBTLES (HYPER)
OLYMPIC GOLD
OTTI FANTS
OUTBUHNEB
PINK PAHTHEB
PIRATES OF DARK WATER
PIRATESI GOLD
PRIHCE OF PEBSIA
QUACK SHOT
BEH & STIMPY
BOAD RASH 1
BOAD RASH 2
BOBOCOP 3
BOBOCOP VS TERMINATOR
BOCKET KHIGHT ADV.
SHIHIHG FOBCE 2
SIDE POCKET
SILVESTEB & TWEETY
SKITCHIN
SOLDIERS OF FOBTUNE
SONIC 1
SONIC 2
SONIC 3
SOHIC SPINBALL
STAB TRACK (H. D.)
STBEET FIGHTEB
STBEET FIGHTEB +
STREET FIGHTER 2
STBEET FIGHTEB 2 + DASH
SUB TEBBANIA
SUPER MOHACO G. P. 2
SUPEB SHIHOBI 2
SUPEB SHIHOBI 3
T2: ABCADE GAME
TALE SPIH
TAZ MAHIA
TAZ MANIA 2
THUNDEB FOBCE 4
THUHDEB PBO WBESTLIHG
TINY TOON
TMNT (T. F.)
TOEJAM & EABL 2
TOM A JEBBY
TOYS
TWINKLE TALE
ULTIMATE SOCCEB
URBAN STBIKE
VAMPIBE KILLEB
VIBTUA RACING
WIHTEB OLYMPICS
WIZ & LIZ
WORLD CUP USA 94
X-MEH
X-MEH VS SPIDERMAH
ZOMBIES ATE MY HEIGH.
ZOOL
ZOU ZOU ZOU

## SEGA GENESIS CDX

BATMAN
BATMAN RETURNS
BATTLE COBPS
BRUTAL
CHUCK BOCK
CHUCK ROCK 2
CLIFF HANGER
DABK WIZABO
DOUBLE SWITCH
DRACULA BBEM STOCER'S
DRACULA UNLEASH
DRAGON'S LAIR
ECCO THE DOLPHIN
EYE OF BEHOLDEB
FOBMULA 1 G. P.
GBOUND ZEBO TEXAS
HOOK
IRON HELIX
JURASSIC PARK

LAWNMOWEB MAN
LETHAL ENFORCES
LUNAR SILVER STAR
MAD DOG MC GREE
MEGA RACE
MICBOCOSM
MONKEY ISLAND
MORTAL KOMBAT
MY PAINT
NFL-94
NHL HOCKEY 94
PANIC
POWER MONGER
PRIZE FIGHTER
RAGE IN CAGE
REVENGE OF NINJA
RISE OF THE DRAGON
ROAD AVANGER
ROBO THE ALESTER
SEVEB SHARK
SHERLOK HOLMS-2
SILPHEED
SONIC CD
SPIDERMAN/KINGPIN
STAR BLADE
STAB WABS/ASSAULT
STELLAB FIRE
TERMINATOR
THIRD WORLD WAB
THUNDER STRIKE
TOMCAT ALLEY
WING COMMANDER
WHO SHOT JANNY ROCK
WONDER DOG
WORLD CUP USA 94



greatdragon.ru

## РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

**Владимир БОРЕВ** — главный редактор
**Андрей СМОЛЬНИКОВ** — гл. художник
**Елена Крымова** — 1-й зам.гл.редактора
**Сергей Булгакоа** — ген. директор издательского дома
**Леонид Потапоа** — зам. ген. директора
**Лилия Коган** — зам. гл. редактора по технологии и производству
**Марина Горлова** — отв. секретарь

**«Видео-Асс» Dendy®**

**Валерий Поляков** — ведущий редактор журнала
**Зоя Жарикова** – художник
**Вадим Захарьин** – ведущий специалист
**Алексей Филатов**–компьютерная верстка

**Георгий Самсонов** — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
**Дмитрий Салынский**—ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» PREMIERE**
**Валерий Катков** — ведущий редактор журнала **«Видеа-Асс» САТЕЛЛИТ**
**Любовь Алова** — ведущий редактор журнала **«Видеа-Асс» ФАВОРИТ**
**Николай Абрамоа** — ведущий редактор журнала **«Видеа-Асс» КОРОНА**
**Любовь Алова, Ольга Рейзен** — ведущие редакторы журнала **«Видео-Асс» SUNRISE**
**Лариса Гагарина** — ведущий редактор журнала **«Видеа-Асс» СТИЛАН**
**Сергей Козицкий** — ведущий редактор журнала **«Видеа-Асс» КЛАССИКА**
**Андрей Золотов**—вед. редактор журнала **«Видеа-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
**Людмила Картузоаа**—референт-координатор
**Марина Голикоаа** — референт-переводчик
**Татьяна Перцеаа** — технический редактор
**Ирина Потемина** — корректор
**Лина Туркель, Ирина Пономарева, Екатерина Хохлоа** – переводчики

***Члены Редакционного совета:***
**Кристиан Дьевнер** (Франция)
**Риналь до Бианде** (Швейцария)
**Эрик Венсен** (Франция)
**Жан-Жак Бернар** (Франция)
**Марко-Марио Гонзано** (Италия)
**Николай Савицкий** (Россия)
**Григорий Симанович** (Россия)
**Андрей Барковский** (Россия)
**Татьяна Королева-Габелко** — зав. корпунктом в Варшаве
**Паскаль Женэн** — зав.корпунктом в Париже

***Адрес редакции:***
*109280, Москва, Велозаводская ул., 6а*
**Для писем:** *103031, Москва, а/я 3*
**Телефоны:** *118-89-55,279-95-59,151-96-87*
**Факс:** *118-89-47*

**Специализированное агентство ВИДЕО-АСС** (вопросы реализации)
*109280, Москва, Велозаводская ул., 6а*
**Телефон:** *118-44-83, 118-89-55*

**ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ**–специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
**Тел.:***430-16-52* **Тел./факс:***932-32-43*



Любые перепечатки из издания «Видео Асс» допускаются только с непосредственного предварительного согласия редакции и со ссылкой на нашу фирму



Цена свободная 1995 год
ISSN 0204-3335 «Видео-Асс»


© «Видео-Асс», 1995

Издательский дом «Видео Асс» представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы «Ашетт Филипаккн-пресс»

На основании соглашения, подписанного в Париже 10 февраля 1992 года «Видео-Асс» получает от «Ашетт Филипаккни-пресс» лицензию на использование марки, логотипа и издательских материалов журналов «Премьер» и «Видео-7» на всей территории России и независимых стран Содружества, и право использования материалов журналов «Джойлэнд» и «Джойстик» Все права защищены Перепечатки возможны лишь с письменного согласия редакции

За содержание рекламных объявлений и номера телефонов редакция ответственности не несет Рукописи не рецензируются и не возвращаются

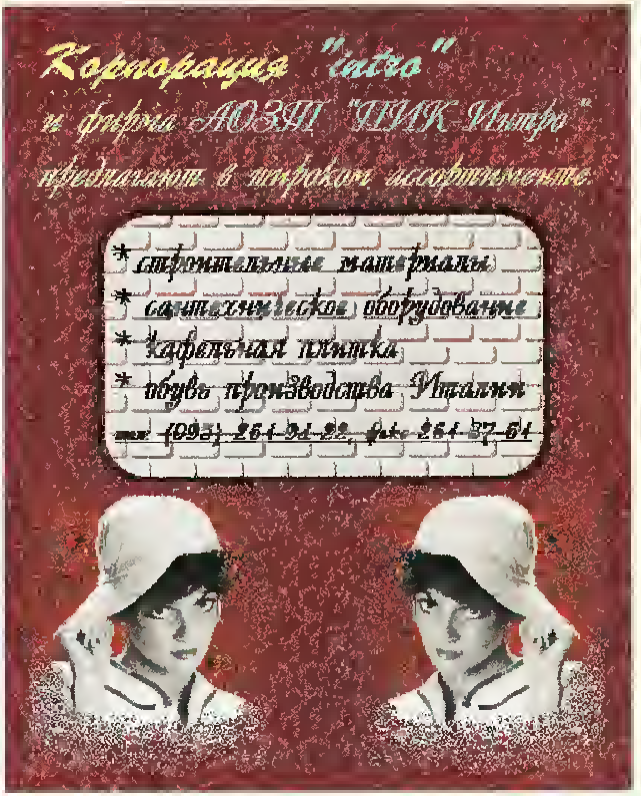

## СПАСИБО!

**В статьях этого иамера были испальзаваны материалы из писем Тараса и Стаса Камразав, г.Масква, Александра Никитченко, г.Масква, Олега Пучка (г.Киев, Украина), С.Саракина (г.Падальск), Федаро Суббатиина, г.Масква**

## И вновь, о почерке.

**Из-за нечеткага пачерка нетачиа укозаны сразу две из трех фамилий авторав сюжета «Два брато», апубликаваииого в журнале «Dendy» №15. Нозываем их еще раз: Сергей Чузаев, Сергей Шиидарев, Александр Белкин (г.Ногииск).**

**В там же иамере журнала (и ла тай же причиие) вкралась ашибка в фамилию Михаила и Максима Кастюкавых, письма катарых испальзаваиа при аписоиии игры «Castlevania».**




Журнал **ВИДЕО-АСС Dendy®** зарегистрирован в Комитете по печати РФ Регистрационный № 012067
Сдано в набор 20.01.95г
Подписано к печати 26.02.95г
Выход в свет 28.03.95г
Формат 60х90/8, печать офсетная
Редакция «Видео-Асс» 109280 Москва Велозаводская дом 6а Тел. (095) 118-89-55, 279-95-59 факс (095) 118-89-47
Верстка оригинал-макет **ВИДЕО-АСС** Россия
Слэнды пленки Ашетт Филипаккн-пресс Франция
Цветоделение, печать типография Гомпере Финляндия


*Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «VI Ltd» Тел 231-97-18, факс 233-59-65*

greatdragon.ru

greatdragon ru

117049, МОСКВА, КРЫМСКИЙ ВАЛ, 9

ТЕЛ./ФАКС: (095) 237 08 32

greatdragon.ru